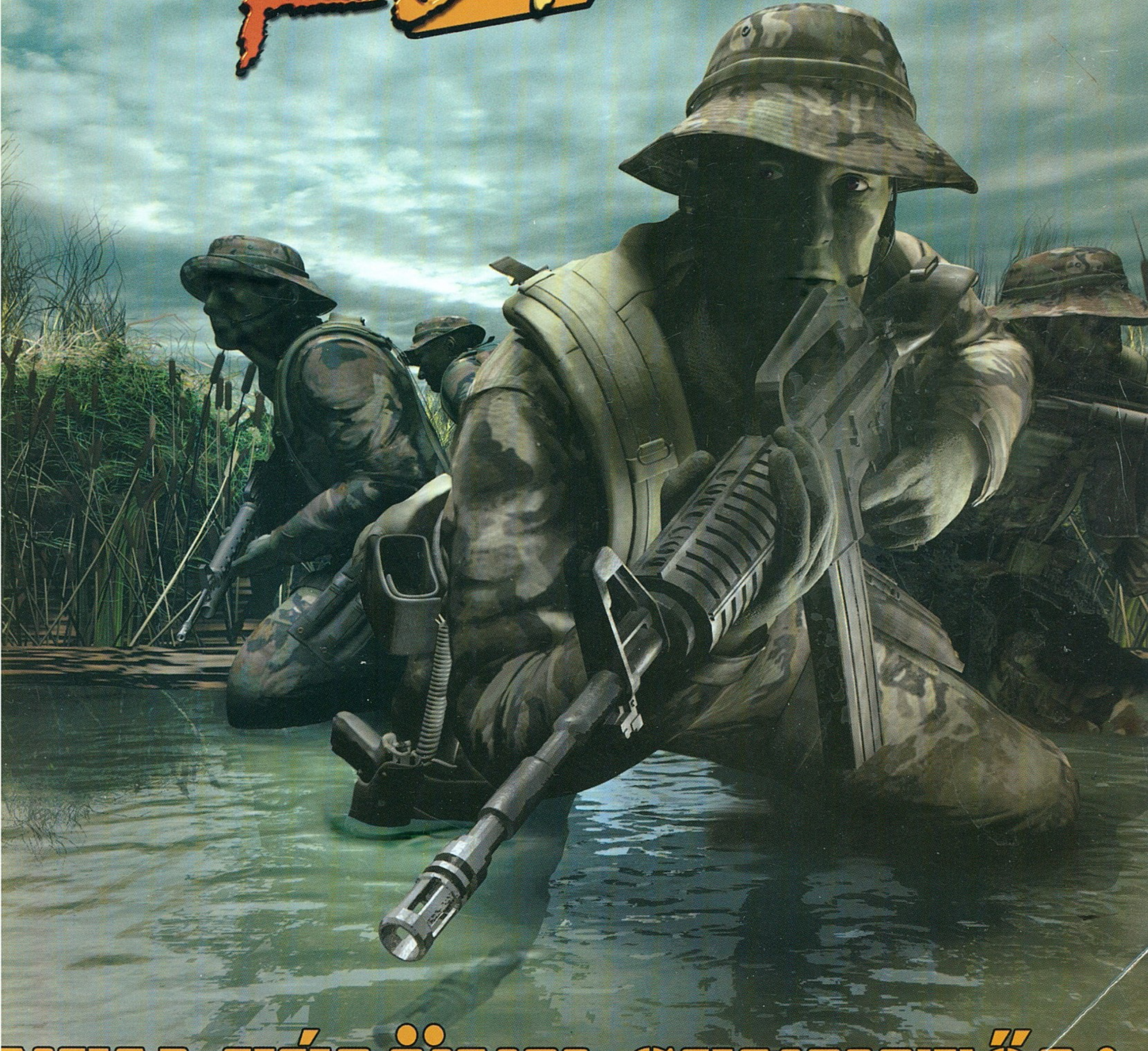
PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
VI. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2002 OKTÓBER
629,- FT

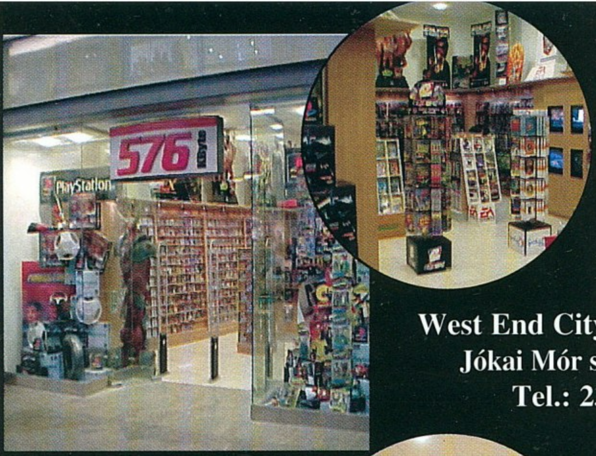
# 576 KONZOL



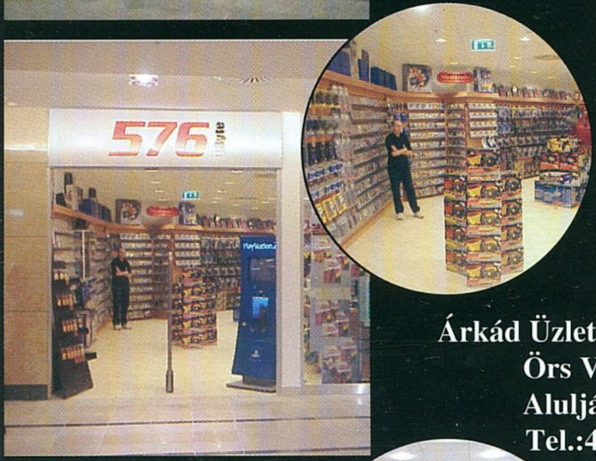
## NEM FÉLÜNK SENKITŐL!

SOCOM US NAVY SEALS (PS2)

ARC THE LAD COLLECTION • DYNASTY TACTICS • COMMANDOS 2 • TUROK EVOLUTION




West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576




Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér
Aluljáró szint
Tel.:434-8076




Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76




Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



Nagyker
Budapest 1042
Árpád út 112
Tel.: 369-26-86

# 576

# SHOP

## A

# CAMPONA

## BEVÁSÁRLÓ KÖZPONTBAN

# NYITÁS 2002 NOVEMBER

PlayStation

NINTENDO 64

AKCIÓFIGURÁK

COLOR GAME BOY

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

PC CD ROM

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

# WWW.576.HU

# TARTALOM


Hírek 2
Arc The Lad Collection (PS) 6
Firebugs - Klonoa BV (PS) 9
RC Helicopter - Michael Schumcher Kart (PS) 10
Dynasty Tactics (PS2) 12
Commandos 2 (PS2) 14
Kingdom Hearts (PS2) 16
Scorpion King - Taz Wanted (PS2) 18
Ferrari F355 Challenge (PS2) 19
Onimusha 2 (PS2) 20
Socom US Navy Seals (PS2) 24
Armored Core 3 (PS2) 27
TOCA Race Driver (PS2) 28
Shox (PS2) 29
Pac-Man Fever - Ninja Assault (PS2) 30
Mat Hoffman's Pro Bmx 2 - Street Hoops (PS2) 31
Terminator Dawn of Fate (PS2) 32
Summoner 2 (PS2) 33
Conflict Desert Storm (Xbox) 34
Nightcaster - Project Gotham Racing (Xbox) 37
Turok Evolution (Xbox) 38
Robotech: Battlecry (Xbox) 40
Buffy the Vampire Slayer (Xbox) 42
Sega Gt 2002 (Xbox) 44
Blade 2 (Xbox) 45
Super Mario Sunshine (GC) 46
Mortal Kombat Advance - Jackie Chan (GBA) 50
Yoshi's Island - Castlevania (GBA) 51
Sabrina - Turok Evolution (GBA) 52
Megaman Zero - Colin McRae Rally 2.0 (GBA) 53
Csevegő 54
Cool-Túra 56


## AKTuális 54

Megmosolyogtatóan gyermeki naivitásomat látom igazolva azon felelőtlen kijelentésem által, amit nem átallottam korábban, itt a Konzol hasábjain tenni, a következőket állítva: jót fog tenni "nekünk", hobbi és hard-core játékosoknak, ha egyszerre 3 újgenerációs konzol lesz a piacon. Bár visszaszívhatnám!

A helyzet gázos, és akkor még nem is dramatizáltam túl a szituációt. Elég sűrűn járok a különböző játékokkal foglalkozó internetes fórumokba és elhűlve olvasom, micsoda gyűlölet lett úrrá a gémereken, milyen csillapíthatatlan ellentétté fajult az anno még csak jópofa civódás a különböző konzolmárkák tulajdonosai és rajongói között.

Az egyik tábor hajdan volt nagynevű cég-kedvencének látványos hanyatlása és vérlázítóan lomha tempójú játékkiadása miatt érzett fájdalmában marogatja programokban dúskáló "ellenfeleit".

A másik "harmad" néhány igazán híres játéknévbe és gépük – SAJNOS – meglehetősen nehéz programozhatósága miatt nem minden esetben bizonyított, egyébként bravúros technikai tudásába kapaszkodva próbálja enyhíteni csalódottságát, amit a sok-sok gyengén elkészített tucatgame miatt érez.

A harmadik fél harsányan veri a mellét, példaként felhozva a mindhárom gépre átportolt játékok saját masinájukon tapasztalható minőségi elsőségét, miközben pontosan tudják – és rejtett szomorúsággal veszik tudomásul –, hogy az "igazi" konzolosok még mindig nem fogadták be őket – masinájuk PC-s rokonsága miatt – a konzoltársadalomba.

Van nekünk egy Nintendónk, aki ha igazán nekidurálja magát, olyan címeket tud hozni, mint a Mario Sunshine vagy a Starfox Adventures, és azzal senki sem vitatkozik, hogy az effajta fantasztikusan megkomponált játékokat mindenki szívesen látná saját konzolján. Az érem másik oldala, hogy GC-re oly lassan készülnek ezek a nagy címek, mint a híres Luca széke.

Van egy PS2-nk, amire az "eredeti" PS2 fejlesztések (pl. DMC, MGS2, ICO, GT3, SH2) mind-mind kiemelkedően bravúrosak. Más kérdés, hogy némely stílusban, például az FPS-ek terén a gép gyalázatosan alulteljesít versenytársaihoz képest.

Végül van egy Xbox-unk, ami az említett PC-s rokonságnak köszönhetően bizonyos kategóriákban verhetetlen – olyan párjukat ritkítóan csúcs FPS-ekkel nyomulhatunk, mint a Halo vagy a most bemutatásra kerülő Turok Evolution. Persze itt is van a dolognak árnyoldala: Xbox-ra jelenleg még nem fejlesztenek azok a patinás nevű, túlnyomó többségben távol-keleti cégek, amelyek még a '90-es évek elején írták be magukat a konzolok történelmébe (+ meg is határozták fejlődését), és éppen emiatt az Xbox – valljuk be, érthető okokból – nem tekinthető "tiszta árja konzolnak", hanem inkább egy PC-konzol hibridnek. Ezt a tényt pedig a konzolos társadalom gyomra – az ősidőktől meglévő PC-konzol ellentét miatt – nehezen veszi be…

Nem akarok én hittérítő képében tetszelegni (azt a szerepet Szikora Robinak szánták az égiek :), de itt lenne az ideje, hogy legalább mi, a konzol-gémerek megpróbáljunk békében egymás mellett élni, egymás gépét elfogadni.

*Martin*


Buffy the Vampire Slayer


Commandos 2


Socom U.S. Navy Seals


Turok Evolution


Ferrari F355 Challenge

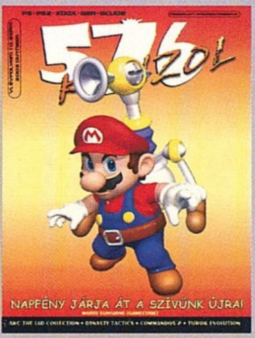

Kingdom Hearts


Mario Sunshine

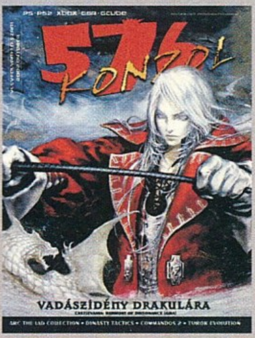

Conflict Desert Storm


Sega GT 2002


Klonoa Beach Volleyball



Akár ezzel a címlappal is kijöhettünk volna...



...de ez is szerepelt terveink között.




ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Socom U.S. Navy Seals (PS2)









"A videojáték-világ anatómiai szíve" – jellemezte R. úr az Xbox japáni premierjéről szóló év eleji cikkében a Felkelő Nap országát. Ha Japán a szív (mert hogy az), akkor a Tokyo Game Show a nyaki ütőérre helyezett ujj, amivel érezni a szív minden dobbanását. A TGS más, mint a többi, videojátékokkal foglalkozó kiállítás. Nyitott rendezvény, (ellentétben például az E3-al, ahová – nem újságíró, nem szakmabeli – földi halandó csak nagyon súlyos dollárszázak megfizetése árán teheti be a lábát) és ez meg is látszik rajta. A japáni gamer jegyet vált, besétál, és megfogdoshat/kipróbálhat mindent, amit bent talál – kivéve persze a ravaszul (és pont a legmegfelelőbb helyeken) feszülő cuccokba bújtatott booth-bébiket, akik sajna errefelé is tabunak számítanak. ;-) A TGS nem csak szakmai esemény, hanem tényleg show/látványosság/mulatság is egyben: már a Nippon Convention Center bejáratánál felfigyel a japáni gamer-szubkultúrában járatlan látogató a cosplayerekre. A cosplayerek (a costume és a play ánglius szavak elegyítéséből jön a kifejezés) kosztümbe öltözött, népszerű játékok népszerű karaktereit mímelő szimpatikus megszállottak. A Final Fantasy-k komplett női szereplőgárdája (egy rendkívül autentikus Selphivel az élen); Marionak öltözött apró hölgyemény; Dante-alterego hosszú bőrkabátban, pisztolyokkal; és persze Solid Snake az elmaradhatatlan dobozt maga után vonszolva (időnként bele is bújt a srác: játékhűség mindenek felett!) – furábbnál-furább figurák, de ők adják meg az esemény utánozhatatlan japáni ízét. A japánok amúgy is nagyon komolyan veszik játékot: a mindennapi játék életforma, pont olyan megbecsült szabadidős tevékenység, mint nálunk mondjuk a kiskert szépítgetése. A TGS idei mottója ennek megfelelően: "Playing is in our DNA" – "A játék a DNS-ünkbe van kódolva". A kiállításon mintegy hetvenöt cég mutogatta a játékait – a nagy európai/amerikai kiadókra ne számítsunk, ez nem az ő vadászterületük. A Tokyo Game Show a távol-keleti (elsősorban persze a japán) játékgyártás nagy felvonulása, más területekről nagyon ritkán téved ide fejlesztő, hogy új játékát pont a TGS-en jelentse be ÷ az idei show ebben a tekintetben mondjuk kivétel volt, de erről majd később. A japáni fejlesztők/kiadók szerencsére most is elegendő újdonsággal szolgáltak, induljunk is el alfabetikus sorrendben!

## CAPCOM

A Capcom nagyon finom kínálattal érkezett: a nagyobb neveket ugyan már ismertük az E3-ról, de – hála a show "váratlan vendégének"– náluk jelentették be a legnagyobb sajtóvisszhangot kapott újdonságot. Nem titokzatoskodunk tovább: a Blizzard Entertainment új játékáról, a **Starcraft: Ghost**-ról van szó. (A Capcomnak annyi köze van a játékhoz, hogy a japáni piacon



ők fogják forgalmazni.) A Blizzard egyébként hatalmas felhajtást csapott a bejelentés körül, a honlapjukra már napokkal az ese-



mény előtt kikerült egy számláló – ez magyar idő szerint hajnali kettőkor járt le, izgalmas éjszaki virrasztást biztosítva a játék mibenlétét és címét vadul találgató netes közönségnek. A Starcraft második részére vagy a Diablo harmadik epizódjára tippelők csalódottan mentek aludni (a hardcore PC-elkötelezettségűek talán még a kispárnát is telesírták bánatukban a konzol-only megjelenést látva), a konzolos tábor viszont örvendezhetett: a jó öreg Blizzard visszatért a konzolos gyökereihez – Rock'n'Roll Racing, Lost Vikings, Superman, emlékszik még valaki? A játék egyébiránt egy korrekt MGS-klónnak ígérkezik, a Stacraft-univerzumba helyezve. Az SC rajongóknak bizonyára ismerős a terran oldalon harcoló Ghost-unit: az észrevétlen megközelítés és pusztítás mesterei voltak. Hóviharék 3rd person akciójátékában egy ilyen Ghost egység (név szerint: a Nova nevezetű hölgy) irányítása lesz a feladatunk, aki a kőkemény harcon kívül rejtőzködési képességeit is igénybe veszi majd a zergek ellen folytatott háborúban. A játékot a Blizzard a Vampire: Masquerade-ről elhíresült Nihilistic-el karöltve fejleszti, megjelenési időpont 2003 vége felé, célplatform még nem lett megjelölve – valószínűleg multiplatform megjelenéssel lesz dolgunk. Már az ECTS-en ígérgették Capcomék, hogy Tokióban új **Resident Evil Zero** (vagy Biohazard Zero, ahogy tetszik – természetesen csak Gamecube-ra) mozgóképanyagot mutatnak be, az időközben eszközölt grafikai fejlődést prezentálandó. Az új trailer meg is érkezett, lehet, hogy mi vagyunk vaksik, de nem sok fejlődést láttunk benne a korábbiakhoz képest – még mindig marha jól néz ki, és kész. Kint volt a **Resident Evil 2/3** Gamecube-os verziója is, de mivel ezek szimpla portjai az eredeti PS játékoknak, nem sokan törődtek velük (mi meg nagyon nem értjük, hogy mi a fenének kell ezeket ilyen formában Gamecube-ra kiadni). A **Resident Evil Online** (PS2) viszont nagyon is ígéretes project: a bemutatott videó grafikailag nagyjából a Gamecube-os RE1-újrafeldolgozás szintjén mozgott (a karakterek kidolgozottsága némileg elmaradt tőle, de ez egy online címnél teljesen érthető). A négy játékos split-screen akciót is meg lehetett tekinteni – a bemutatott jelentben egy Leonra hajazó rendőrtiszt menekített ki egy nagy csomó rémült civilt valami sötét épületből. Magáról a játékmenetről, választható karakterekről és a megjelenésről mélyen hallgattak a fejlesztő urak – állítólag 2003 magasságában várható az anyag. A **Devil May Cry 2**



(PS2 – japán barátaink 2003 január 31-én már játszhatnak vele) is új (meglehetősen rövidke) videóval képviseltette magát, de legalább láthattuk a vörös hajú Luciát akcióban – nagyon ügyesen csapkodott a két kardjával a kislány! Titkos E3-as kedvencünk, a **Red Dead Revolver** (PS2) ren-




geteget fejlődött a legutóbbi találkozásunk óta: hősünk új mozdulatokat tanult, gyönyörű fényeffektusok kerültek a játékba (különösen az ablakokon betűző napsugarak megvalósítása nyerte el a tetszésünket), és a western-feeling még mindig nagyon ott van a topon – tessék odafigyelni erre a játékra! A Capcom (mifelénk) kevésbé népszerű survival-horrorja, a **Clock Tower** (PS2) is folytatódik: a Clock Tower harmadik epizódja Londonban játszódik, közelebbről egy titokzatos hotelben. A protagonista neve Alyssa, aki éppen tanulmányait végzi Angliában, míg szerencsétlenül bele nem zuhan egy álmok és emlékek alkotta dimenzióba, ahol szellemek és gonosz lelkek törnek az életére. Kalandjaink során nem csak a fent említett hotelben tevékenykedhetünk, hanem az egész várost bejárhatjuk: London by Night horror-kedvelőknek. A Capcom/Sunsoft/Flagship kooperációjában készülő játék (a munkálatokban részt vesz az a *Kinji Fukasaku* is, aki utóbbi idők egyik leghatásosabb japán horror/thrillerjét, a Battle Royalet rendezte) 2002 végén jelenik meg – Japánban. A *Capcom* SNES-en indult RPG-sorozata az ötödik epizódjához érkezett, az új rész a **Breath of Fire 5: Dragon Quarter** névre hallgat. A BoF ötödik részében (ismét) egy Ryo nevezetű srác kalandjaiban vehetünk részt – főhősünk harmadik szintű békefenntartó/rendőr a kormány pénzelte Ranger kódnevű organizációban. A szembenálló erők a Trinity-ből, egy kormány-ellenes szervezetből érkeznek. Nagyjából ennyi, a sztori egyéb elemeit sűrű homály fedi. A japáni gamerek idén télen vásárolhatják meg, mi meg a Jóisten tudja, hogy mikor. Bővül az Onimusha-univerzum: a szamurájos démonmészárlás GBA-verziója **Onimusha Tactics** néven érkezik novemberben, ahogy a neve is mutatja, taktikai RPG a drága. A Nintendo "nagygépe" a **Rockman EXE Transmission**-t (GC) kapja – a játék a GBA-s **Battle Network Rockman EXE 3**-al lesz képes kommunikálni. A cég jó szokásához híven pár folytatást is bejelentett, egyelőre minden háttérinfó nélkül – készül az **Auto Modellista 2**, az **Onimusha 3**, és **Biohazard Gun Survivor 4** (ez utóbbi a Resident Evil Zero történéseit veszi alapul) a megcélzott platformok megjelölése még várat magára.

## BANDAI

A Bandai fő attrakciói a **.Hack Vol. 2: Malignant Mutation** és a **.Hack Vol. 3: Erosion Pollution** voltak. A DotHack szériáról korábban már beszámoltunk: a népszerű animével együtt futó játéksorozat egy online RPG-ben ragadt fiatalember kalandjait meséli el, nagyjából fél évente megjelenő epizódokban. A második rész egyébként nem sokkal a TGS után jelent meg, és (megismételve az első rész sikerét) 120 ezer eladott példánnyal rögtön a heti toplisták élére ugrott. A **Dragon Drive Tactics Break** a Playstation 1 tulajdonosokat boldogítja: szintén anime-alapú játék (a Pokemon/Digimon vonalon nyomuló sorozat 2002 júliusában indult a TV Tokyo-n), a történet középpontjában egy csapat ifjonc áll, akik sárkányokat képesek megidézni. A játék műfaja ennek megfelelően taktikai RPG, ahol misszióról misszióra járva kell különféle bázisokat kipucolnunk – a durvább szörnyek ellen a (természetesen) kártyába zárt sárkányokat is bevethetjük. A küldetések után irány a tréning, ahol új csapattagokat vehetünk fel, és a képességeinket is fejleszthetjük – japáni megjelenés októberben. A szép hosszú című **From TV Animation: One Piece Treasure Battle** (GC – és igen, ez a játék is egy anime-sorozatot vett alapjául!) a Super Smash Bros nyomdokain haladó csoportos verekedős játék, ahol az ellenfeleink leverésén kívül (maximum négyen üthetjük egymást egyszerre) még az is a feladatunk lesz, hogy az opponensektől megszerzett kincset biztonságban a hajónkra juttassuk. Nekünk első blikkre kissé debilnek tűnt a dolog, de a sorozat rajongói biztos imádni fogják. A jó öreg 1vs1 összecsapásokat kedvelők inkább a Gamecubeos **Shaman King**et fogják preferálni (meglepetés: ez is anime-feldolgozás!). A cel-shaded grafikával felvértezett játékban a Shaman-tournament megnyerése lesz a célunk, ennek érdekében trenírozhatjuk is a karakterünket két bunyó között – némi Pokemon-beütés a nagy pofozkodás mellett.

## KONAMI

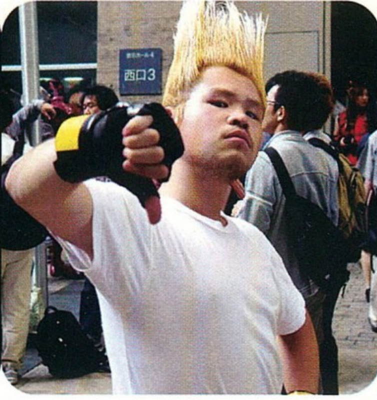
Ugorjuk át gyorsan a szokásos "mindenhol az MGS2: Substance-et lehetett látni" híren, és koncentráljunk az érdekesebb történésekre! Itt van rögtön az **MGS2: Substance** ;-) esete az Xbox-szal: a Konami bejelentet-




te, hogy a játékot (mi több: egyelőre semmilyen további X-es fejlesztést) nem kívánja Japánban megjelentetni. Az ok prózai: a Microsoft nagyon kevés konzolt tudott csak eladni a szigetországban (a legfrissebb adatok szerint még a félmilliót sem lépték túl, az értékesített gépek száma hetenként 3-4000, azaz jelképes mennyiség), megvárják, amíg nagyobb lesz az "installált bázis". Kojima-san másik projektje, a **Zone of Enders: The 2nd Runner** (PS2) teljes fényében tündökölt, és ha lehet, még jobban nézett ki, mint egy hónapja az ECTS-en. A shown elhangzott infókból azt is megtudtuk, hogy a játékot *Kazuma Kaneko*, a "Stan Painter" becenéven is ismert










grafikus tüntette ki a közreműködésével: a *Shin Megami Tensei*-szériáért is felelős művész a karakter és mechanikus tervezést irányította. A **Getbackers: Recapture All Sets!** (PS2) a "megyek és ütök" – stílust



erősíti. Hat választható karakter (kegyetlen fazonok, nézzétek csak a játék plakátját!), két játékos üzemmód, és egy rakat elsajátítható speciális mozdulat – Japánban decemberben jön ki. **Muscle Champs: Muscle Island Challenge** (GC) névre hallgat a Konami huszonegy mini-game-t (High Power Force, Shotman Catch, Corner Kick Target, Brain Big Panic, Strike Out Panic, Guru Guru Flag: egytől-egyig ismert sportok poénos verziói) felvonultató sportjátéka – a game egyébként egy népszerű japán tévéműsoron alapszik, és négy játékos nyomhatja majd egyszerre a multiplayer móduszban. A **K-1 Pocket Grand Prix 2**




(GBA) szintén verekedős játék, és szintén nem túl komoly: ugyan egy tucat valódi K-1 harcos közül választhatunk (ettől akár még kőkemény verekedés is lehetne a dologból) de a speciális mozgások már poénosak - rakétákat lehet az ellen fejéhez vágni, és hasonlók. A Konami ezeken kívül a szokásos kismillió zenei játékát hozta ki, de a különféle verziószámú/alcímű *Beat Mania*-k és lelki társaik felsorolásától és részletes bemutatástól ezúttal megkímélünk titeket... ;-)

## NAMCO

A Namco is beszáll az online bizniszbe: neten játszható RPG-jüket **Venus and Braves: Godess and Prophecy of Ruin**-nak (PS2) hívják. A játék jövőre fog megjelenni, és tizennyolc (!) karakterosztályt tartalmaz majd, eddig a következőkre derült fény: Knight, Magician, Priest, Archer, Valkyrie, Illusionist, Samurai, Witch, Prayer, Monk, Sword Fighter, Ninja, Adventurer, Paladin, Dark Knight. Az offline nyomuló gémerek is kapnak jófajta szerepjátékokat, november huszonnyolcadikán jön például a **Tales of Destiny 2** (PS2 – a valódi folytatás, nem a Tales of Eternia, amit angol nyelvterületen ToD 2 címen forgalmaztak). A játék főcímdalát a népszerű pop-idol, *Mai Kuraki* kisasszony fogja előadni – a dalocska ("Key to my Heart") single formájában is a boltok polcaira kerül október végén. Tales-játékokból nem lesz hiány Gameboy Advanceon sem: a **Tales of Phantasia és Tales of the World: Narikiri's Dungeon 2** egyaránt a Nintendo népszerű hordozható masinájára fog megjelenni. A **Break-**





**down** (Xbox – semmi köze a gyengécske emberrablós Kurt Russel filmhez) a Dead to Rights nyomdokain haladó akció/kaland, csak ezúttal fegyverek (és kutya) nélkül. A játék érdekessége (a piszok jó grafikai kidolgozottságon kívül), hogy sajátszemszögű nézőpontból is ütlegelhetjük benne az ellent – majd valamikor 2003-ban. A **MotoGP 3** (PS2) 2003 januárjában várható, és a bemutatott videó alapján érdemes lesz rá odafigyelni, nagyon babán néz ki a játék. A Namco tovább folytatja a Klonoa sorozatot is. A nagyszerű első Playstationös részt egy szintén figyelemreméltó második (PS2-es) epizód követte, hogy az egészen kiváló (Gameboy Advance-os) Klonoa: Empire of Dreamsről ne is beszéljünk. Az eddigi részekben egy közös vonás mindenképpen volt – platformjátékok voltak mindahányan. A **Klonoa Heroes: Legend of the Star Medal** (GBA) szakít a hagyománnyal: most akciódús RPG-t kapunk. Realtime harcrendszer, 2D-s izometrikus grafika, a






csaták során megszerezhető és később tulajdonságaink fejlesztésére költhető Custom Pointok, és egy titkos társ-karakter: a mázlista japánok még karácsony előtt játszhatnak vele.

## MICROSOFT

A hónap bombahíre egyértelműen a Microsoft háza tájáról származott: kezdjük is ezzel, mielőtt belecsapnánk az MS által a TGS-en kiállított tizenkilenc játék krémjének bemutatásába! Röviden: a Microsoft megvásárolta magának a Rare-t. Hosszabban: már az év eleje óta tartja magát a pletyka, hogy a redmondi óriást nagyon érdekli a Nintendo legmegbízhatóbb second-party fejlesztője, sőt, ezzel párhuzamosan olyan szóbeszéd is napvilágot látott, miszerint a Nintendo-Rare kapcsolat az utóbbi időben jelentősen megromlott. Szeptember elején a pletykák ismét felerősödtek, néhány jól értesült online magazin már kész tényként tálalta a Rare távozását a Nintendótól át Microsoft ölelő karjaiba – sokan már a csillagászati vételárat (félmilliárd dollár) is tudni vélték. A Nintendo kezdetben nem nyilatkozott a dologról, majd kiadtak egy olyan közleményt melyben kijelentik, hogy "nem kérnek több exkluzív címet a Rare-től", és a Starfox Adventures lesz az utolsó, csak Gamecube-ra megjelenő játék az angol csapattól. Itt már tudni lehetett, hogy kemény igazságtartalma van az eddigi szóbeszédnek, és a Nintendo valószínűleg "elengedi" a patinás fejlesztőgárdát, azaz eladja az MS-nek a cégben eddig birtokolt negyvenkilenc százalékos tulajdonrészét. A megállapodás hivatalos bejelentésére végül is a hónap végén, a Spanyolországban megrendezett X02 Xbox-os expón került sor – a pontos vételár 350 millió dollár (ami ugyebár nem félmilliárd, de azért elég csinos kis összeg). Az átigazolás következményei egyértelműek: a Rare nem mostanában fog új Donkey Kong játékot fejleszteni (megteszi helyette egy belsős Nintendos csapat – már készül), viszont az összes saját futó projektje, jelesül a **Perfect Dark Zero**, a Kameo és a **Banjo folytatás** átvándorol szépen a Microsoft fennhatósága alá. Pár nappal a Rare-üzlet konfirmálása után röppent fel a pletyka, hogy az MS egy másik céget is kinézett magának: tessék erősen megkapaszkodni, a Capcomról van szó! A pletyó alapját az adta, hogy a legendás japáni kiadó/fejlesztő erősen gyengélkedik mostanság: a jelenlegi üzleti évet minden valószínűség szerint súlyos, 110 millió dolláros veszteséggel zárják. A dologgal kapcsolatban egyelőre senki nem erősített/cáfolt meg semmit, mi mindenesetre rajta tartjuk a szemünket az ügyön. Az MS online téren is nyomul keményen, az X02-őn pontosították az európai X-Live beindításának részleteit: 2003 március tizennegyedikén startol az online szolgáltatás az öreg kontinensen. Bétateszt persze itt is lesz, ez október harmincadikával indul be, és egy hónapig tart majd – sajnos csak angol/francia/német versenyzők vehetnek benne részt, mintegy háromezren.

Térjünk át a játékokra! Elsőnek rögtön itt van az izgis című **N.U.D.E. @ Natural Ultimate Digital Experiment**, ami a *Red Entertainment* (a Sakura Taisen-sorozat alkotói) próbálkozása a Japánban népszerű "promociós szimuláció" műfajában. A játékban egy P.A.S.S. (Personal Assist Secretary System) kódnevű robothölgyet kell mindenféle földi jóra megtanítanunk – a hangunk segítségével. A NUDE az Xbox Voice Communicatorát használja a hölgyeménnyel való interakcióra, a játék mögött álló hang-szintetizációs technológiát a Toshiba fejlesztette ki. Végre valahára, igazi japán stílusú RPG Xbox-on: a **True Fantasy Live Online a Dark Cloudot** is jegyző *Level 5* műhelyeiben készülget, és – ahogy neve is mutatja – jófajta MMORPG a kicsike (masszívan multiplayer online szerepjáték – ha valaki nem ismerné a manapság a csapból is folyó rövidítést). A Sega Phantasy Star Onlinejához nagyon hasonló realtime harcrendszer, közös kalandozás lehetősége, gyönyörű cel-shaded grafika, hét karakterosztály (a lovagok beléphetnek a királyi testőrsége, a varázslók pedig seprűnyélen lovagolhatnak), több mini-játék (halászat, bányászat, kézművesség – ezek pénzszerzésre és a skilljeink felgyúrására szolgálnak majd elsősorban) – NAGYON ígéretesnek tűnik a dolog. Megjelenés valamikor 2003-ban, addig persze még az Xbox-Livenak is be kéne indulnia Japánban. A *Dream Publishing* **Kakuto Chojin**-ja jó





eséllyel pályázik a "DOA3-gyilkos grafika" kitüntető címre. Ha a játékmenet is megközelíti a vizuális színvonalat, akkor már nem lehet nagy baj – a játékban egyébként egyszerre maximum négyen püfölhetjük majd egymást (2-2 felállásban természetesen), nyolc szereplő közül választva. Megjelenés év végén – a trailerben látható fehér topos/selyemharisnyás szőkeség már most elnyerte a tetszésünk. A **Mech Assault** az Xbox-ra készülgető nagyszámú óriásrobotos játék egyike – a többséggel ellentétben nem Japánból, hanem az USA-ból érkezik. Az MA a harmincegyedik században játszódik, ahol az embereknek nincs jobb dolga, mint hogy negyven láb magas mechákkal keserítsék meg egymás életét. A fejlesztő







bácsik ígéretei szerint nagypályás rombolásban lehet részünk, a környezet teljesen átrendezhető/elpusztítható. Egy tucat robot közül választhatjuk az ízlésünknek (és az éppen teljesítendő feladatnak) leginkább megfelelőt: lesznek fürge kis harminctonnás csirkék, de szükség esetén a száztonnás monstrumokat is hadrendbe állíthatjuk. A húsz darab single player küldetés mellett komoly multiplayer módusz várja a többjátékos összecsapások híveit – a játék teljesen Xbox-Live-Ready, azaz az online hirigeket is teljes mell (és sáv ;-) szélességgel támogatja. November huszonkettedikén érkezik, egyelőre csak az óceánon túlra. A **Sudeki**



remek hack'n'slash szórakozást, furcsa karaktereket (elszánt harcos, steam-punk párbajhős, alakváltoztató mágushölgy), több mint száz NPC-t, kismillió kombót, és négy játékos által játszható cooperative multiplayert ígér. Grafikai szempontból nem voltunk tőle eldőlve, de a 2003 téli megjelenésig még sok hó elolvad a Fujin, van idejük szöszölni rajta.

A **HALO 2**-ből sajna a show előtt pár





nappal nyilvánosságra hozott "bejelentőtraileren" kívül semmi mást nem mutattak – az új infók helyett megnéztük a Mater Chief parádés ürdeszantját bemutató filmecskét vagy húszszor, és még mindig alig akartuk elhinni, hogy ezt a vizuális minőséget valós időben pumpálja ki magából a Xbox – hellyel-közzel a pécés Doom 3 színvonalán mozgott a grafika, ez pedig nagyon nagy szó, kérem szépen!

Az MS komoly jelenlétéből mindenki számára leszűrhető volt, hogy Gates apóék nem kívánják leírni a japáni piacot, nem keseríti el őket a Xbox jelenlegi (helyi) sikertelensége – ha kell, neves fejlesztőket fognak dollárszázmilliókért felvásárolni, de megvetik a lábukat. Az iszonyatos pénzek kifizetésén kívül kreatív módon is megpróbálnak fogást találni a japáni közönségen: ilyen, a Xdoboz népszerűsítését szolgáló érdekes lépés az, hogy a szigetországban egyre népszerűbb netcafékban (az elmúlt évben gombamód szaporodtak az internetelérést egy bitang jó kávéva/kapucsinóval kombináló vendéglátó-ipari egységek Japánban) kívánnak Xbox-okat elhelyezni. Érthető módon előbb magával az MS névvel barátkoztatnák össze a játékos-közönséget: a netkávéházas kínálat első darabjait olyan népszerű (pécés) multiplayer játékok fogják jelenteni, mint az *Age of Empires 2*, vagy a szörnydarabolós *Dunegeon Siege* – ha ezek befutnak, akkor jöhet a nagy fekete masinák kávéházi inváziója.

## SEGA

Kezdjük itt is egy bulvár-hírrel: alig jelent meg Gamecube-ra a **Phantasy Star Online I&II**, máris felütötte a fejét az MMORPG-k nagy átka: a csalás. A maguknak tisztességtelen módon előnyt kovácsolni hajlamos játékosok villámgyorsan rátaláltak egy bugra, melynek segítségével végtelen mennyiségű pénzt kreálhattak maguknak, és (a la Diablo) tárgyakat duplázhattak. A *Sonic Team*hez több száz bejelentés érkezett az ügyben, kérdés, hogy egy konzoljátéknál (utólagos patch kiadására itt ugyebár nincs lehetőség) mit lehet tenni a cheatelési kiskapuk megszűntetése érdekében. Nem tudni, hogy a játék Xbox verziójával mi a helyzet – ennél már valószínűleg kiküszöbölik a bosszantó hibát. Az Xdobozos PSO plusz egy játszható karakter fog tartalmazni, és a kommunikációt megkönnyítendő keyboardot is lehet venni mellé. A GC-s PSO egyébként elég jól fogy, eddig 54 ezer darabot szólítottak magukhoz belőle a japáni gamerek. Érdekesség, hogy a vásárlók hatvanöt százaléka a játékot magában, a GC Modem nélkül szerezte be – ők a GC Broadband Adapter októberi megjelenésére várnak. Várni másra is fognak, nevesül a **Panzer Dragoon Orta**-ra (Xbox) – a Sega beje-





lentette, hogy valószínűleg nem fogják tudni tartani a tervezett decemberi megjelenési időpontot, így a sárkánykaland a jövő év legelejére csúszik át. A jó öreg *Sega* jó öreg **Shinobi** sorozata is megtalálta az útját a kettes számú Playstationre. Az új rész legelején egy masszív földrengés szépen lerombolja Tokiót, a magába dőlt város romos utcáin pedig démonok vadásznak a megmaradt populációra. Hősünk, az ifjú Hotsuma összekapja magát (meg egy éles katanát), és klánja, a dicsőséges Oboro nevében elkezdi lehentelni a szörnyhordákat. Hotsumát harcában nem csak kardja, hanem speciális képességei is segítik: képes például ellenféltől-ellenfélig villámgyorsan mozogni (ez egyrészt összezavarja az ellent, másrészt támadásokat összekötni – magyarán kombózni – is így lehet majd), plusz Mártix-stílusban a falakon is futkos őkelme. A Shinobi klassz kis mészárolós anyagnak néz ki, ha minden igaz, hamarosan már játszhatunk vele – feltéve, ha beimportáljuk a Felkelő Nap országából, pontos EU megjelenésről még nincs tudomásunk. A Dreamcast kevés számú real-time stratégiáinak egyike, a Hundred Swords szintén a Pléjstáció 2-es gépek tulajdonosait boldogítja majd, méghozzá online formában: a **Hundred Swords Online** 2003-ban indul (remélhetőleg) világhódító útjára. A Sega Hitmaker diviziója felelős a **Cyber Trooper Virtual-On Marz** (PS2) fejlesztéséért. Az új Virtual-On variáció legfőbb vonzereje állítólag a kezdők számára is könnyen elsajátítható irányítása lesz – az un. Support Control AI-rendszer gondoskodik arról, hogy mindig a szituációnak megfelelő támadást hajtsuk végre óriásrobotunkkal. Szerény véleményünk szerint hatalmas marhaság a dolog – a "támogatás" az opciókban hálistennek kikapcsolható. A játékhoz egy kiegészítő is megjelenik: a Twin Stick kódnevű szerkezet a böszme nagy mecha irányítását teszi kézre állóbbá. És végül, de nem utolsósorban: a **House of the Dead 3**



(Xbox) extrákkal megpakolva érkezik decemberben – a játék Sega ígérete szerint bónusz HotD 2 pályákat is tartalmazni fog – ezek a Mission-mód teljesítése után nyílnak majd meg (Arcade/Boss móduszokban lehet majd lövöldözni rajtuk). A HotD harmadik részéhez kapcsolódó hír: a Sega új 3DGC árkád-rendszere a **Chihiro** nevet kapta. A gépezet Xbox alapú, de érdekes mód nem az Xdoboz szabvány DVD-it használja médiumként, hanem visszanyúl a Dreamcast GD-ROM-jaihoz. És hol a kapcsolat? Ott, kérem szépen, hogy az új alapon futó első játék a HotD harmadik epizódja lesz...

## SQUARE

Nagyon szerettünk volna valami finom ingame animációt látni a **Final Fantasy XII**-ből (PS2), de a gonosz Square még mindig titkolózik. Annyi baj legyen, itt van nekünk az **Unlimited Saga** (PS2)! US ügyben sem halmoztak el minket információkkal, de a bemutatott képek/videó álomszerű világa egész egyszerűen lenyűgöző volt – tényleg úgy nézett ki az egész, mintha egy megelevenedett rajzfilmben mászkálnánk. Az USA-ban novemberben jelenik meg a **Kingdom Hearts** (már a




szinkronhangokat is közzétették: a főszereplő srác hangja a Hatodik érzékből és az AI-ból ismer Haley Joel Osment lesz, Sepirothot pedig az N'sync-es Lance Bass "alakítja" – ejnye, Square, ezt nem kellett volna!), Japánban pedig az év legvégén jön a játék "újrakevert" verziója, a **Kingdom Hearts Final Mix** (PS2). A KHFM nem más, eredeti KH japáni újrakiadása – olyan helyszínek/karakterek/főellenfelek kapnak majd benne helyet, melyek a tavasszal megjelent originálban nem szerepeltek. Ügyes húzás ez a *Square*-től: a remix valószínűleg a bűvös egymillió fölé tornázza majd a Kingdom Hearts japáni eladásait – a megjelenést december huszonhatodikára időzítették, legalább lesz mit venniük a helyi RPG-addiktoknak a karácsonykor bezsebelt borítékokban lapuló pénzecskéből. A Tokyo Game Shown végre egy picivel többet mutattak be a **Final Fantasy: Crystal Chronicles**-ből (GC). Az eddigi pármásodperces videó mellett a három főszereplő személyéről is fellebbent a fátyol – még ha egyelőre csak képek formájában is, egy szőke fiúról és két leányzóról láthattunk screenshotokat. A játék egyébiránt nagyon rajzfilmszerűen néz ki, és úgy tűnik, hogy az első blikkre kissé furcsa realtime harcrendszer mellet/ellenére hozni tudja a megszokott szuper Final Fantasy hangulatot. Még mindig Final Fantasy: a jövő év elején megjelenő **Final Fantasy X melléktörténetek** (két darab, jelenleg Yuna és Rikku kódnéven futnak) egyre bizarrabb találgatásokra adnak okot: a "Yuna-verzióból" például megjelent egy plakát, amin Yuna néni Tomb Raider-es feszülő topban és rövidnadrágban (!) két pisztollyal a kezében (!!!) nézz vissza csábosan a szemlélőre - szentséges Chocobo, mi lesz ebből ?! És még mindig Final Fantasy, ezúttal mobiltelcsikre! A **Final Fanatsy Unlimited** a japáni tévécsatornákon két éve sikeresen futó (hasonló című) FF-rajzfilmsorozat alapján készült, és természetesen azok szereplőit is vonultatja fel – a rendhagyó FF epizód de-



cember végén válik elérhetővé. Final Fantasy, de most már tényleg az utolsó (és szívünknek talán legkedvesebb): fellebbent






a fátyol a Square Gameboy Adanceos **Final Fantasy Tactics**-verziójáról: a korábbi pletykák igaznak bizonyultak, tehát



nem a korábbi Playstationös game direkt átiratát kapjuk handheld változatban, hanem teljesen új játékról van szó. A FFTA elején egy Mue nevezetű emberke megleli a Final Fantasy című könyvet, kíván egy nagyot – és a világ átalakul a Finális Fantázia földjévé. Hőseink (Marsh, és a tettét helyrekalapálni kívánó Mue) azzal a céllal indulnak útnak, hogy visszabillentsék a dolgokat a normális kerékvágásba. Útjuk során találkoznak egy öntudatos leányzóval (Ritz) is. A Final Fatasy Tactics Advance a korábbi FF-játékokban már megismert Job Change-szisztémát használja – eddig öt karakterosztály (Knight, White Mage, Black Mage, Archer és a Monk) vált ismerté. Japánban télen jelenik meg, az USA/EU időpontok még nem ismertek. A **Hanjuku Eiyuu VS 3D**-nek (PS2) már semmi köze sincs a FF-sagához. Meglehetősen furcsa "szimulációs szerepjátékkal" van dolgunk, ahol a kétdimenziós rajzolt teremtmények csatáznak a háromdés CGI ellenfeleikkel. A csaták közben Tojás Hősöket (komolyan!) idézhetünk meg, akik speciális tulajdonságaikkal segítenek minket a győzelem megszerzésében. A handheld gépek szerelmeseinek is tartogat még újdonságot a Square, ők a **Chocobo Land**-et (GBA) írhatják fel a beszerzési listájukra. A CL játékmenete nagyon hasonlít a Playstation 1-es **Dice de Chocobo**-hoz, azaz egy körökre osztott táblás játékhoz lesz szerencsénk a személyében 2002 végén. Nagyon vártuk még a **Chrono Break** hivatalos bejelentését. Nem történt meg...

## TECMO

Tecmoék természetesen a Dead or Alive-széria újabb inkarnációt tolták az előtérbe. A show elején gyorsan bejelentettek egy újabb DOA epizódot (**Dead or Alive: Code Cronos** – Xbox), aztán teljes hírzárlatot rendeltek el az új játékkal kapcsolatban. Az információéhes újságíróhad hiába rohamozta meg *Tomonobu Itagakit*, a Tecmo nagyágyúját: a hosszú hajú japán úr csak mosolygott a játék mibenlétét firtató kérdéseken, dicsérte kicsit az Xbox-ot, biztosított mindenkit, hogy a Code Cronos korszakalkotó alkotás lesz, aztán távozott. A másik DOA játék, a **Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball** (Xbox) viszont teljes mellszélességben ;-) ott pompázott a TGS-en. NAGYON jó trailert mutogattak belőle, amiből valamilyen szinten az alapsztori is kiderült. Tehát: Zack nyerte meg a DOA3-tornát, a pénzből kaszinózott, nyert, és megvásárolta magának a



Zack Islandet. Az eddigi részek női szereplői ide gyűlnek össze egy laza nyári strandröplabda-bajnokságra. A videón látható volt, hogy a megnyert meccsek után pénzt kapunk, amiből különféle kiegészítőket vásárolhatunk a leányzóknak – kockás fürdőrucit, napszemüveget, vagy éppen színes hajgumit. A meccsek nagyon jól néznek ki, minden úgy mozog alattuk, ahogy annak mozognia kell... ;-) A trailer végén Hitomi epret eszik,(el lehet képzelni, hogy hogyan) majdnem összekarmoltuk magunkat, amikor megláttuk. A trailer letölthető (mint ahogy a fentebb és alább felsorolt jelentősebb újdonságok reklámspotjai is) az *576 online*-ról (www.576.hu), mindenkit várunk szeretettel. A **Rygar: The Legendary Adventure** (Xbox) csábos leányzók helyett izmos férfiakat és randa szörnyeket vonultat fel: mitológiai környezetben játszódó akciójáték, ahol hősünkkel változatos (és nagyon részletesen kidolgozott) kültéri környezetben kell elpáholnunk az életünkre törő ellent – a siker érdekében közelharci fegyvereket is bevethetünk. A Playstation 2-re fejlesztett **Gallop Racer 6**-ot tényleg csak érdekességképp említjük meg: ugyan nagyon korrekt és grafikailag is jól eltalált lóverseny-szimulátorról van szó, a műfajból következően ki van zárva, hogy mi bármikor is közelebbről megismerkedhetnénk vele – az ilyesmit csak a japánok veszik, igaz, ők nagyon. A **Monster Farm Advance 2** (GBA) viszont lehet,




hogy még hozzánk is elér. A Monster Rancher szériát klónozó szörny-nevelgetős sorozat második részében feljavított grafika és több mint ötszáz szörnyike várja, hogy gazdára találjon. A Tecmo online zászlóshajója a **Breaker** (PS2) című multiplayer akciójáték lesz. A huszonegyedik század végén játszódó történet a Mars kolonizálásával kezdődik, a mutáns marsi őslakók támadásával plusz a kolonizálók lázadásával folyatódik, és a játékosok ügyességétől/elszántságától függően fejeződik be. A három frakció (Kormány, Lázadók, Marsi erők) közül a nekünk szimpatikust kiválasztva kell összecsapnunk (a kiadott képeken 3rd person nézőpontból folyik az akció, pedig a megszokott FPS nézet talán jobban illene egy ilyen játékhoz) az ellenséges táborokhoz tartozókkal – a végső cél természetesen a háború megnyerése, és a Mars fölötti totális uralom megszerzése lesz.

## SONY

A Sony még a TGS előtt közölte a jó hírt (számukra jó hírt, Gates bácsiék nem feltétlenül örültek neki): elkelt a negyvenmilliomodik Playstation 2! A PS2-gőzhenger megállíthatatlannak tűnik, a Sony fekete masinája minden régióban minimum rádupláz a két konkurens masina eladásaira (Japánban az Xbox viszonylatában gyakran inkább hússzoros az a szorzó). A kiállított játékokat elnézve a szoftver-ellátottsággal sem lesz gond. Itt van például rögtön a **Dark Chronicle** (aka Dark Cloud 2), melyről a TGS-en új részletek láttak napvilágot. A *Level 5* (ők fejlesztik a játékot ugyebár) elárulta, hogy a sztori Yuris, egy "ifjú géniusz" kalandjai körül fog forogni. A srác legfőbb képessége a bizarr mechanikus szerkezetek kontrolálása/vezetése lesz, de e mellett bővíteni/upgradelni is tudja majd őket a dungeonökben talált kiegészítőkkel. Főhősnőnk Monica névre hallgat majd, varázsló(nő), és a "transzformáció" kódnevű skill gyakorlásában jeleskedik: át tud alakulni szörnyé (többfélévé) és ebbe a formában a hasonszőrű fajtársakkal (értsd: szörnyekkel) kommunikálni is tud. A játékot mini-game-k is színesítik, ilyen például az akvárium vagy a halászat, ahol a kifogott hal kollégákat alapos kiképzésnek vethetjük alá, aztán bajnokságokon indíthatjuk őket (!) ahol ritka, máshogy nem megszerezhető cuccokat nyerhetnek nekünk. Japánban november végén jelenik meg, remélhetőleg hozzánk is eljut gyorsan. Az SCi akció/kalandja. a **The Great Escape** címre hallgat, és meglepő hasonlóságot mutat a nemrég megjelent Prisoner of War-ral: itt is német fogolytáborokból kell megszöknünk, három fázisban (tervezés/kivitelezés/menekülés a tábor közeléből) hajtva végre az akciót. A TGE grafikailag nagyjából megegyezik a PoW-val (na jó, egy kicsit talán szebb), a konkrét akciókból pedig keveset láttunk ahhoz, hogy megmondhassuk, dob e valamit a játékon a jő pénzért megvásárolt eredeti filmlicenc. Két darab jó hír azoknak, akik még mindig kitartanak a Kicsiny Szürke Playstation mellett. *Jó hír numero uno:* WRC Playstation 1-en! Igen, a Sony a kis szürkére is kiadja a nagy feketén már kövér sikereket elért rally-őrületet, **World Rally Championship Arcade** címen. Hét licencelt autómárka (pl. Mitshubishi Lancer Evolution, Hyundai Accent, Subaru Impreza, tizennégy valósághű pálya a 2002-es WRC évadból, öt játékmód (Championship, Time Trial, Grid Race, VS, Super Special Mode), két játékost támogató osztott képernyős multiplayer-szolgáltatások terén semmiben sem lesz lemaradva a PSOne verzió a nagytesótól. Megjelenés hamarosan, öröm látni, hogy a Sony nem felejtette el teljesen az első generációs masináját. Jó hír numero due: minden valószínűség szerint az **ICO** megjelenik PS1-re is – azaz visszatér az eredetileg elképzelt célplatformjához. Tessék örvendezni!

Nézzünk szét egy kicsit a "kisebb" japáni kiadók/fejlesztők háza táján is – az ő Playstation 2-őt megcélzó alkotásaikat is itt, a Sony-szekcióban tárgyaljuk engedelmetekkel. A **Shin Megami Tensei 3: Nocturne** szerepjáték a javából: az alcím ne tévesszen meg senkit: nem a populáris pécés horrorjáték valamilyen folytatásáról van szó, hanem egy népszerű japán RPG-széria újabb epizódjáról. A Shin Megani Tensei harmadik részében ismét az ördögök megidézésén van a hangsúly – az előző két felvonásnak is ez adta a sava-borsát. A játék sztorija a jövőbeli Tokióban játszódik, ahol a játékosok (maximum négy főből álló csapatokba verődve) szabadon mozoghatnak a valós és a "szellemvilág" közt. A misztikus dimenzióban szupernaturális tulajdonságokat kapunk, és itt kerülhet sor a jó kis ördögidézésre is – ráadásul ezúttal kommunikálhatunk is a pokoli teremtményekkel. A játék másik érdekessége a *World Creation System*, melynek segítségével a porrá rombolt várost építhetjük majd újra. Japáni megjelenés jövő év tavaszán, talán lesz egy bátor forgalmazó, aki angolszász nyelvterületen is bevállalja a játékot. A Lucasarts új területre téved a **Gladius**-sal (PS2, Xbox,



GC – oké, ez multiplatform, de most már itt marad ;-), Lucas bácsi cége eddig még nem nagyon jeleskedett a szerepjátékok területén. A Gladius története ügyesen keveri a valóságos eseményeket (a környezet határozottan a Krisztus utáni első két század Római Birodalmára emlékeztet) a fikcióval (mitológiai szörnyetegek ellen kell küzdenünk, varázslatokat alkalmazhatunk). Két főhősünknek, Ursulának és Valensnek egy ütőképes harcos-csapatot kell kiképeznie, akik mind a királyság arénáiban tartott gladiátor-viadalokon, mind a sötétben bujkáló (egyszer már legyőzött, de most újra hatalomra törő) nagybetűs Gonosz elleni harcban meg kell, hogy állják a helyüket. Amerikai megjelenés 2003 tavaszán. Búcsúzzunk a Sonytól három hardverújdonsággal: Japánban októberben kerül a boltokba a Sony **Playstation Broadband Navigator V 2.0** csomagja. Az új szélessávú adapter támogatja a Sony Cybershot USB digitális kameráját, és lehetővé teszi, hogy – a neten keresztül – zeneszámokat másoljunk a minidisc-playerünkről a Playstation 2 merevlemezére. Új szolgáltatásként jelenik meg a Movie Channel, melynek segítségével filmeket tölthetünk le a Netről – persze hivatalos tartalomról, és nem divxes kalózkodás lehetővé tételéről van szó. A Final Fantasy XI népszerűségének növekedésével egyre nagyobb az igény a PS2-höz csatlakoztatható jó minőségű billentyűzetekre: a Logitech egy vezeték nélküli szerkentyűvel, míg a Sony egy speciális Dual Shock keyboardal siet a krónikus billentyűzet-hiányban szenvedők segítségére.

Ennyi lett volna a Tokyo game Show 2002. Szép volt, jó volt, meglepetések is voltak dögivel – de így az expok szezonjának lezárultával most már a játékokat szeretnénk élesben kipróbálni, nem csak információkat gyűjteni róluk. Jövő hónapban visszazökkenünk a megszokott kerékvágásba a hírek terén is (nincs több kiállítás, amiről írhatnánk ;-), addig is mindenkit várunk a www.576.hu-n, ahol napi frissítésben olvashatjátok a konzolvilág híreit.

*Liquid*

Mit csinál az ember, ha éppen egy híres, régóta várt PS1-es játékot kap kézhez, mely mellesleg az utolsó nagy durranás RPG fronton a gépre? Természetesen hazarohan, aztán elmélyülten nekilát a végigjátszásának. De mit csinál ugyanez ez ember, ha az adott játék ugyan elindul PS2-őn is, csak éppen fél óra játék után kiderül: menteni nem lehet, pontosabban lehet, csak közben kifagy a játék!? Megoldást keres, aztán mikor nem talál, átkozza magát, hogy miért is adta el a PS1-ét, amin mellesleg lefagyásmentesen működik a stuff. Még szerencse, hogy ilyenkor azért mindig jön segítség, most épp Martin kölcsönözte nekem a gépét, így letesztelhettem az utóbbi 1 év legkiemelkedőbb és talán utolsó RPG alkotását PS1-re, azaz az Arc the Lad Collection-t. Ezért tartozom egy köszönettel, már csak azért is, mert egy maradandó élményben volt részem a játékkal eltöltött nem kevés óra alatt.

## GYÖNGYSZEM

Mint a kagyló gyöngyöt, úgy érlelte magába zárva Japán az Arc the Lad sorozatot. Erről már a 48-as számban folytattam egy kisebb értekezést, de egy ismétlésként azért idézzük fel miről van szó. Az Arc the Lad sorozat Japánban '95-ben indult útjára és harci rendszerének köszönhetően egy új stílust hozott létre: a stratégiai RPG-t. Ebből fejlődött ki később a FF Tactics és a hozzá hasonló stuffok. Mégis sokkal jobban hasonlított a játék a "hagyományos" FF részekre (pld. FFVI), mint a manapság megjelenő stratégiai RPG-kre. Másfél-két év múltán elkészítették a második részt is, mely lényegesen felülmúlta elődjét, mind tartalmilag, mind sikerben. Nem sokkal ezután a második részhez egy küldeteslemez is megjelent Arc Arena címmel, mely a harcolni vágyó rajongóknak nyújtott kielégülést. Az utolsó darab a sorozatban jelenleg (PS1-en) az Arc the Lad III lett. Kicsit elütött az eddigi részektől, de egy nagyszerű játék. Hosszúságára jellemző, hogy csak 2 CD-n fért el! Időközben a G-Craft (a készítőcég) nevet változtatott, és Arc Entertainment néven publikálja játékait, ezzel is elkötelezve magát a sorozat mellett. A Sony a Working Design-ra bízta a gyöngyhalász szerepét, azaz hogy kiigazodva a hiraganák, katakanák és kanjik erdejében készítsenek egy angol verziót és ezáltal hozzák el nekünk az igen érdekes sorozatot. Megtették! Az eredmény? Egy 6 CD-s monumentális saga. Az Arc I, Arc II és Arc Arena mind 1 CD-n érkezett, az Arc III 2CD-n terül el, ám mindez nem volt elég, mert egy "Making of..." azaz "Így készült..." lemezzel is kiegészítették és tették felejthetetlenné a kiadást. Az említett lemezen videókat nézhetsz meg a sorozat készítéséről. Ezzel a Sony precedenst is teremtett, reméljük más cég is vállalkozni fog arra, hogy megjelenteti az eddig még csak Japánban kiadott anyagait.

Az Arc the Lad sorozatból is maradt rész, mely csak Japánban jelent eddig meg, igaz nem PlayStation-re hanem a csak Japánban debütált hordozható konzolra, a WonderSwan Colorra. Erre eddig az Arc I (tartalmilag) felújított verziója jelent meg. Ugyancsak Japánban Anime sorozat is készült belőle. Sokkal érdekesebb a 2002 végén megjelenő Arc the Lad: Seirei no Tasogare (Spirits of the Dead Dusk), mely állítólag két világ háborújáról fog szólni. Többet nem tudni róla, így azt sem, folytatása lesz-e az Arc III-nak – reméljük az lesz! Az előzetes fotókon látszik, hogy teljes 3D-be kerül a játék, ígéretes!

Rátérve azonban a lényegre, következzék egy kisebb ismertető a sorozat nyújtotta élvezetekről. Sajnos ilyen kevés helyre nem lehet besűríteni azt a rengeteg mindent, amit ez a három játék nyújt, így ha kérdésed lenne írj neme emailt!







## ARC THE LAD

Mivel az első résznek már két teljes oldalt szenteltünk a 48-as számban, most csak futólag foglalkoznék vele – pld. a harci rendszer analízisét is onnan tudhatjátok meg. Tulajdonképpen miután végigjátszottam és belefogtam a másodikba, tudatosult bennem egy gondolat. Beláttam ugyanis, hogy a G-Craft egy zseniális, fantasztikus előrelátó képességgel megáldott cég (volt). Az egész első rész minden porcikája úgy lett kialakítva, hogy az felvezetést adjon egy magasabb rendű és ezáltal elképesztő történetnek, mely azonban csak a második részben teljesedik ki. Tulajdonképpen hiába játszod végig az első epizódot, megérteni csak akkor fogod, ha legalább a második rész egyharmad részét megcsináltad! Igazából maga a történet semmi olyan nagyon különlegeset nem rejt, láttunk már sokkal eredetibb, jobban megalkotott sztorit is. Arc kiemelkedő képességű fiúcska. Múltját családi tragédia árnyékolja be, hisz apja 10 évvel ezelőtt eltűnt, valószínű meghalt. Egy napon azonban Arc úgy érzi eljött az idő, hogy felkutassa apját, és ehhez egy baleset miatt még a Guardian-ek támogatását is megszerzi. A Guardian-ok az Arc the Lad világát irányító istenek, melyek most veszélyt sejtenek. Egy több száz éve bezárt sötét gonosz erő feltámadásától tartanak. Arc küldetése, hogy felkeresse az összes Guardiant és az erejüket megszerezve megakadályozza a gonosz erő megszületését. Egy fordulatos sztori ez és végkifejlet szempontjából felettébb érdekes. Jó, ha senki nem számít Happy End-re. Nem csak, hogy nem "Happy", hanem "End" sincs az első rész végén, hisz ez a játék csak egy prológus. Dinamikus és tetszetős progi az Arc I, szépen kimunkált, megrajzolt grafikával. Azt nem mondom, hogy a kor igényeinek megfelelt, hisz egy évvel korábban jelent meg a FFVI és még abban az évben a Chrono Trigger is, melyek azért jelentősen túlszárnyalták. Hogy miért? A válasz egyszerű. Túl rövid! A végére kb. 12 óra alatt elérkezhet bárki, és ha még titkokat is megoldjátok, akkor sem lesz több 20 óránál! (Azt tegyük hozzá, hogy nem rossz ez, ha azt nézzük, hogy a G-Craft-nak ez volt az első munkája.)

Mondjuk titkokból van egy pár! Itt van mindjárt Alatosban egy 50 emelet mélységbe zúduló labirintus, melyet mentés nélkül kell teljesíteni és nemcsak lefelé kell megtenni az 50 emeletet, hanem visszafelé is! Megéri megcsinálni, mert egy Choko nevű titkos szereplőt vehetsz fel Chongorának, és ez bizony kihatással lesz majd a második részre is! Ezen kívül Niedelben részt vehettek különböző bajnokságokon is, 1000 győzelemnél extra cuccok járnak. Sőt, ha végeztek a programmal és a végén eleget tesztek a felkérésének és kimentetek egy állást, majd azt visszatöltitek, újabb "Dark" küzdelmek várnak rátok Niedel arénájában. De nemcsak erre jó ez a végén kimentett állás, hanem...

## ARC THE LAD II

...arra is, hogy a második részben betölthesd! A főmenüben a Convert pont alatt nyílik erre lehetőség. De mit eredményez, ha konvertálod a mentett állásodat az első részből? Tudnod kell, hogy az Arc II-ben mindegyik szereplővel találkozhatsz az első részből, és egy kivételével őket harcban is újrahasználhatod. Nos, a visszatérő szereplők ugyanazon a szinten és ugyanazokkal a cuccokkal fognak rendelkezni, ahogyan az első rész végén hagytad őket! De nemcsak ezért érdemes betölteni az állást! Később ugyanis Zaribánban, egész pontosan Chongara boltjában az összes cuccot fel lehet venni, amit az első részben megszereztél! Sőt, ha Choko-t felvetted, akkor itt már nem kell újra teljesíteni az 50-es labirintust, hanem szinte rögtön felvehető lesz a kiscsaj, sőt még egy-két máskülönben elmaradó jelenetet is megnézhetsz róla! Az, hogy ez egy fantasztikus ötlet volt a készítők részéről vitathatatlan, de mégsem ez a program egyedüli pozitív tulajdonsága. Nem ez az, ami briliáns játékot teremt az Arc II-ből. Mert ez egy briliáns darab, erről ne legyenek kétségeid!

De miért ez a pozitív következtetés? Minden játékos imádja az etalonokat. Az etalonok márpedig azért etalonok, mert nagyon ritkán születnek! Az RPG-k között ilyen etalonnak tekinthető a Final Fantasy VI illetve VII. Ezek azért vívták ki maguknak ezt az elismerést, mert egy csodálatos történetet adtak elő nem kevés dramaturgiával, és tartalmilag is olyan mennyiségű játékélményt nyújtottak, melyek több hónapra lekötötték a játékost. Ha az Arc II csak önmagában, a többi rész és lemez nélkül jelent volna meg, akkor is elégedettek lehettünk volna, mert ez is egy etalon! Legalábbis az én szememben azzá vált! Ritka az olyan pillanat még RPG-k között is, ahol a játékos menet közben azt mondja: " Te úristen, ez ilyen hihetetlen hosszú és ilyen tartalmas?!". Ez a mondat már az én szám-










. ból is régen hangzott el, mert mostanában az RPG játékok nagytöbbsége inkább emlékeztetett valami mesekönyvre, melynek funkciója, hogy elmondjon egy szép (nem egy esetben hosszú) történetet, de titkokból nem sokat tartalmaz, vagy ha igen, mégsem annyit, mint a fentebb említett két FF. Hát a Arc II-vel más a helyzet, itt ugyanis elhangzott a fenti kiáltás a számból. Egyszerűen néha olyan érzésem volt, hogy a játék által kínált lehetőségek közelítenek kimeríthetetlenség felé. Többször adódik olyan helyzet a sztoriban, ahol vagy elkezdjük megoldani a rengeteg titkot és mellékszálat, ezzel több 10 órás elfoglaltságot szerezve magunknak, vagy folytatjuk a történetet. Mind a kettő jelentős időbe kerül.

De nem azért jó a program, mert fizikailag sokat lehet vele játszani! Korántsem erről van szó. Sokkal inkább arról, hogy élvezetes is mindez, egyszerűen nem lehet megunni az anyagot olyan hangulatos és izgalmas. A csavaros sztori kezdetén kiderül, hogy ezúttal nem Arc a főhős, hanem egy Elc nevű srác. Különleges képessége, hogy irányítani tudja a tüzet, mivel a Fire Guardian áldása alatt áll. A sztori évekkel az első rész előtt indul, ám valójában az első rész után nem sokkal kezdődik. Elc



# JÁTÉK EGY ÉLETEN ÁT, AVAGY ARC THE LAD COLLECTION






Hunterként dolgozik. A Hunter vadászt jelent magyarul és ez a jelző majdhogynem tökéletesen illusztrálja a Hunterek feladatkörét. Profiljukba vág küldetések végrehajtása, méghozzá zsíros fizetség fejében. Bosszúállás, szörnyirtás, védelem, ez mind a feladataik közé tartozik, ám általában csak a jó oldalon cselekednek. A sztori részletesebb kifejtésére most nincs elég terem, de készüljetek egy változatos, sokszor mesterien felépített történetre. Minden, az első részben látott cselekedet értelmet nyer, az elvarratlan szálak folytatódnak és olyan dolgok is fényt kapnak, melyek eddig sötétségben voltak. Elc-en és barátain kívül persze elő kerül majd Arc és csapata, és velük együtt a gonosz Andel, no meg a visszatérni szándékozó Dark One is. A sztori kiteljesedését segíti, hogy ezúttal a világ nagyobb szeletét ismerheted meg. Az első rész összes helyszínén kívül a térképen rengeteg új helyet is találhatsz – ezek közül jó néhány csak opcionális, azaz nem kötelező odamenni, csak ajánlott. Az új helyszíneknek köszönhetően sokkal jobban megismerheted az Arc the Lad világát. Nem csak ezért, hanem azért is, mert nagy érzékkel figyeltek az apróságokra, melyek véleményem szerint az ilyen történetek sava-borsát képezik. Izgalmas, ahogy az elején Arc-ot és csapatát még nem ismeri Elc, és az ő gondolataiban is egy veszélyes terrorista képében él az első rész főszereplője, köszönhető ez a közvéleménynek, melyet sikerrel befolyásol Andel. A vége pedig minden képzeletet felülmúl!

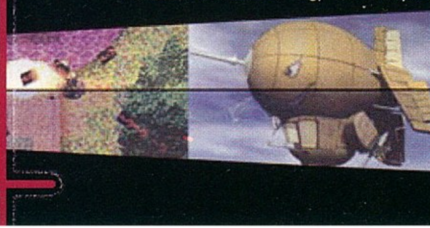
A történet mellett a már említett történetvezetés sikerült felejthetetlenre! Biztos jól emlékszel a FFVI-ban arra a részre, amikor szétbomlott a csapat és párhuzamosan három szálon ment a történet. Hasonlót csináltak az Arc II történetírói is. Előfordul olyan helyzet is, amikor egyszerre 6 (!!) szálon is megy a sztori. A csapat ugyanis itt is felbomlik és öt különböző vonalon megy tovább, plussz ott a hatodik, azaz a főgonoszok mesterkedései. Különlegesen izgalmas a Elc és Arc találkozása. Nemcsak történet és annak vezetése miatt lehet ezt a játékot szeretni. Szeretni lehet a hosszúsága miatt is. LÉNYEGESEN hosszabb, mint elődje, kb. 60-70 óra alatt lehet csak végezni vele. Szeretni lehet továbbá azért is, mert a harci rendszeren sokat finomítottak. Az első részben 7 ember lehetett egyszerre a csatamezőn, plusz Chongara summonjai. Most ezt leredukálták 5 főre! Így elkerülhetővé vált, hogy túl könnyű legyen a játék. Hisz az első rész állását betöltve azért kicsit így is megkönnyítheted a dolgodat, így ha maradt volna a hét fő, bizony nagyon egyszerűen végigjátszható lenne a program. Egyébként mire az első rész főszereplő csapata találkozik és egyesül a második rész főszereplőivel, addigra már nagyjából egy szintre kerülnek. Ugyancsak újdonság, hogy a fegyverek, páncélok és egyéb felszerelhető cuccok használatát embereink egyre jobban megtanulhatják, és hatékonyabban bánhatnak velük. Tehát, minél jobban használja valaki a kardot annál jobban harcolhat vele, mondjuk nagyobb eséllyel találhatja el az ellent. Rengeteg fajta fegyver van és egy karakter többfélét is használhat. Nemcsak a fegyver és tárgyhasználat fejlődik, hanem maguk a fegyverek és páncélok is. Minél magasabb szinten állnak, annál jobb támadó és védekező képességgel ruházzák fel embereidet. Találhatsz játék közben Combine boltokat, ahol fegyvereket és páncélokat állíthatsz elő, két másik tárgy egyesítéséből. Király cuccokat csinálhatsz! És még mindig nincs vége a szeretni való dolgoknak! Embereink fejlesztése ugyanis három különböző csoportra osztható. Az emberi karakterek a szokásos módon fejlődnek, erről nincs mit mondani. Itt lép azonban képbe Lieza. Különleges képessége, hogy tud az álatokkal beszélni, így később mikor kifejlődik a Ravish varázslata, elfoghat szörnyeket. A foglyul ejtett vadakat aztán a harcban be lehet hozni, és mint a rendes karaktereket irányíthatod őket. Nem is ez az érdekes. Sokkal izgalmasabb, hogy később Forles-ben a Mother Claire barlangban a magasabb szinteket elérő szörnyeket jobb kasztokba sorolhatod be. Ezzel szörnyeid kinézetét alakíthatod, vagy akár különböző tulajdonságokat, varázslatokat is adhatsz nekik. Utóbbit nemcsak a szörnyeiddel, hanem embereiddel is megteheted. Aztán ott van harmadik típusú karakter, Diekbeck. Mint robot az ő fejlesztése egy külön játék! Alkatrészeket kell neki találni a világban elszórt bezárt romokban (Sealed Ruins). Az alkatrészek segítségével fejlődik, különben az 1-es szinten van! De akkor mi történik a tapasztalati ponttal, amit kap? Összegyűjti, hogy aztán Yagos szigeten annak az emberünknek adjuk oda, akinek akarjuk! Jó ötlet, kiváló ötlet! A csapatunk így igen magas taglétszámot is elérhet (plusz a titkos Choko), és itt most nem is a mennyiségen, hanem a változatosságon van a hangsúly! Nagyszerű csapatokat hozhatsz létre A rengeteg megoldható titok közül kiemelnék egyet, ezek a különböző munkák (Jobs) – mint a FF Tactics-ban. Elc, mint Hunter a Guild-okban (a Hunterek találkozási helye) munkákat vállalhat, el melyek teljesítménye pénzt és hírnevet (Merits) hozhat. Összesen 58 db. (!!) munkát találhattok a játékban, melyek mindegyike egy külön kis melléktörténet. Elképesztően sok időt emészt fel a munkák megoldása, mégis megéri őket megcsinálni, mert csak így élvezheted a játék igazi ízét. A munkákhoz csak annyi megjegyzésem lenne, hogy pontosan azt tegyétek, amit a feladat előír! Máskülönben elronthatjátok a feladatot, pld. ha elengedtek valamilyen bűnözőt. Ezért munkák előtt érdemes menteni. Színesíti a palettát a levadászható szörnyek (Wanted Monsters) is, róluk a Guild-okban nézhetsz meg tájékoztatót. Ha megölsz egy ilyen szörnyet, pénzt és Merits-et kaphatsz a munkákhoz hasonlóan. Gondolom kitűnik, hogy milyen hihetetlen tartalom van az Arc II-ben és még alig mondtam el pár dolgot, ennél sokkal többet rejt a játék! Mindenesetre a végigjátszás kb. egyharmadát ezek megoldása fogja kitölteni. A grafika kicsit színesebb lett, bár változatlanul 2D-s, nagyon jól megrajzolt – nekem nagyon tetszenek az ilyenek. A zenék közül,











szinte valamennyi ismerős lesz az előző részből, persze felcsendülnek újabb dallamok is. Látszólag semmi hiba nincs, de ha jobban megnézzük akad egy! Szerintem ritkán lehet menteni, és ez néha nagyon kellemetlen lehet. Bár nem olyan kardinális probléma ez sem.



## ARC ARENA: MONSTER TOURNAMENT

Japánban gyakori szokás, hogy sikeres sorozatokhoz kiegészítő, vagy ha úgy tetszik küldetéslemezeket dobnak piacra, melyek aztán sansztalanok az angol nyelvű megjelenésre. (Főleg mivel ezen részek megszállott rajongóknak készülnek.) Ezért kuriózum az Arc Arena angol változata. Normális esetben soha nem jelent volna ez meg önálló játékként, mivel nem is az! Az Arc II-höz szánt küldetéslemez. Ugye az Arc II-ben Liezával szörnyeket gyűjthettél. Összesen 12 darab lehetett maximálisan egyszerre nálad. Mint arról említést tettem, velük aztán harcolhattatok, és mint a rendes karaktereket, úgy fejleszthettétek őket. Az Arc Arenával lehetőség nyílik letesztelni, hogy az elért fejlettségi szint elég jó-e egy nagyszabású kihívás, azaz egy hosszabb bajnokság megnyerésére, és extra cuccok szerzésére. Miután betöltötted a második részből az állásodat egy városba kerülsz. Itt megtalálhatod az első két rész majd összes szereplőjét. Vehetsz tőlük cuccokat, kaphatsz tájékoztatást, vagy ami a legjobb, előadásokat nézhetsz meg a színházban. További érdekesség, hogy Elc-nél és Liezánál cuccokat, illetve szörnyeket cserélhet egymással két játékos. A küzdelmet az Arénában kezdheted meg, összesen háromféle módon. Mielőtt nekilátnál fontos, hogy mindegyik szörnyed magasan fejlett állapotban legyen, ugyanis mind a 12-en részt vesznek a küzdelmekben. A Battle Arena módban összesen 15 meccset kell megvívni. Egy küzdelem három menetből áll, egy menetben négy szörnyed küzdhet egyszerre. A különbség a normális harcokhoz képest annyi, hogy nem te irányítod a szörnyeidet, hanem a gép – fontos tudnivaló, hogy csak a szörnyeket használhatod, az embereidet nem! Így érdemes még az átlagosnál is jobban felfejleszteni őket. Minden egyes győztes meccs után valamilyen cuccot vehetsz fel, illetve egy jutalomszörnyet kapsz! A 15. nyertes menet után egy újabb lehetőséggel leszel gazdagabb. Ekkor ugyanis újabb 15 menet vár rád, ám ezúttal még nehezebb fenevadakat kell legyőzni. A változás az előzőhöz képest annyi, hogy 5 csapatot kell felállítanod, és most már használhatod az embereidet is nemcsak a szörnyeket – még mindig a gép irányít. Újabb jobb cuccokat és még jobb szörnyeket vehetsz fel, és ha az utolsó menetet is sikerrel veszed, jön a megnyerés, mely után egy nagyon-nagyon király cuccot is magadhoz vehetsz!

A második lehetőség a Tournament mód, kicsit eltérő. Itt választhatsz arénák közül és azon folytathatod a harcot. Itt viszont szabadon irányíthatsz, ám a csaták között nincs szünet! A győztes menetek számának növekedésével a kincses-szobából (Gogen visz oda) egyre jobb cuccokat vehetsz magadhoz. Összesen 50 csapatot kell legyőzni, hogy tiéd legyen a legjobb fegyver, egy kard. Mindent összevetve nem mindennapi cuccokat és szörnyeket lehet itt megszerezni, és ez még nem minden! Ugyanis a mentést használva a megszerzett dolgokat betölthetitek az Arc II-ben, így jelentősen megkönnyítve a harcot. Lehetőség van kétjátékos módra is. Ezzel remek alkalom nyílik annak eldöntésére, hogy ki az, aki jobb szörnyeket fejlesztett ki. Sőt még fogadások kötését is engedélyezi a játék!





## ARC THE LAD III

Az Arc III több szempontból is elüt az első két résztől. Valahogy olyan érzésem volt tesztelés közben, hogy ezt a részt történetileg már csak utólag fűzték hozzá a sorozathoz. Nincs meg az a "kulcs" hangulati elem, mely sejtetni engedte az előző résznél, hogy egy előre megírt történetet játékosítottak meg. Ebből persze butaság lenne következtetéseket levonni, hisz az Arc III kitűnő játék, csak már nem teljesen azt a hangulatot árasztja magából, mint elődei. A miértre összetett választ lehet csak adni, bár igazából érezni kell. Az eltérő hangulat nem baj, meg kell szokni! A történet most is jól sikerült, ám még sincs annyira kimunkálva, mint elődje, azaz nem megy egyszerre több szálon fut a cselekmény – viszont nagyszerűen folytatták az előző részt. Egyébként az Arc III kb. 8 évvel a második rész végén bekövetkezett tragédia után játszódik és nagyon érdekes kérdésekre is választ ad. Teljesen új főszereplővel találkozunk, a neve Alec. Az ő életét meghatározza a kb. 8 évvel ezelőtti katasztrófa (vagy ahogy a játékban emlegetik: The Disaster). Ebben a zűrzavaros időben Alec kisgyerekként egy óriási városban élt, mely azonban elpusztult a katasztrófában. Az égő romok közül egy Hunter mentette ki és egy kardot is ajándékozott a fiúnak. Ezután a hatalmas város lakói szétszéledtek a világban, így Alec is egy csendes faluban lelt otthonra. Vágya, hogy egyszer ő is Hunter legyen és felfedezze múltjának fekete foltjait, azaz rájöjjön, mi volt az az óriás város és ki volt a Hunter, aki megmentette. Persze ezeknek a kérdéseknek egy részére sérőből vághatja a választ az, aki az első két résszel játszott. Igazán kellemes történet ez, meg jó látni, mi történt a főszereplőkkel a második rész után. Ugyanis most is mindenki visszatér, aki eddig szerepelt, csak egy kicsit másképp. A többség ugyanis csak statiszta szerepet tölt be, azaz találkozhatunk velük, de felvenni harcban nem lehet őket. Persze lesznek visszatérő szereplők, akik azért csatlakoznak Alec-hez is (bár nem olyan sokan, mint korábban). Lényegében azért találkozni fogunk Arc-kal és Elc-kel is, de ezt majd a történetből meglátjátok - új karakterek is akadnak! Ebből következik, hogy természetesen a második rész végén (a Romalia Sky Castle-ben) kimentett állásodat is betöltheted (konvertálhatod), így a régi szereplők sokkal erősebbek lesznek (sajnos nem mindegyik fog azon a szinten állni, amin hagytad őket, de azért érdemes betölteni).

Sok minden változott. Először is a grafika immár 3D-s lett, amin 2D-s klasszikus szereplők rohangálnak. Ez az első motívum, mely módosította a hangulatot, hisz az első két részben megszokott 2D-s, szép rajzolt grafika, sajnos hiányzik. Megszokta az ember, megszerette, ezért kicsit furcsa látni ezt a grafikai újítást. Minőségileg nem rossz a látvány, csak egy hangyányit pixeles.

A game elképesztő hosszú! Ezt is legalább 60-80 óra alatt lehet bevégezni, és rengeteg sok titok is rejtőzik a 2 CD-ben. Elég ha csak 102 munkát (!!!), vagy a levadászható Wanted Monstereket említem, de még sorolhatnám, mert tartalmasabb, mint az Arc II! Rengeteg mellékszálat és opcionálisan megvívható csatát csinálhatsz meg, de ezt gondolom az Arc első két része után ezt már el is várod. A harci rendszer annyiban módosult, hogy immár csak 4 embert lehet egyszerre a csapatban, ez először egy kicsit furcsa - rossznyelvek szerint ez a változás a PS kevés memóriájának volt köszönhető! Sajnos elhagyták a fejleszthető cuccokat (fegyverek, páncélok), ezt sajnáltam, mert jó ötlet volt. Szörnyeket viszont újra lehet gyűjteni, de ezúttal csak kártya formában lehet őket tárolni. Az egyik új szereplővel, Theo-val elfoghatsz szörnyeket, akit aztán rögtön kártyává is alakíthattál. Ezt követően ezeket a szörnyeket meg lehet idézni a harcokban. Módosították kicsit a zenéket is. Annyiban, hogy a régi számok közül kevesebb szól, talán ezért sem olyan egészen a hangulat. Viszont újakból nem keveset hallhatsz, melyek nagyszerűek. Nagyon jó játék tehát az Arc III is, de azért nekem az Arc II jobban tetszett, talán 2D-s grafika miatt. Ezt leszámítva azonban kiválóan szórakoztam ezzel a résszel is, izgalmas volt látni a történet folytatását. Ha tehát teljes képet akarsz magadnak az Arc the Lad világáról, a harmadik részt is végig kell játszanod. Nem lesz könnyű munka, mert tényleg eszméletlen tartalmas és hosszú!

*Veres Miki*
*veresmiki@576.hu*

### ARC THE LAD COLLECTION

**G-CRAFT/ARC ENTERTAINMENT/SONY**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1-2 Játékos
1-5 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ hihetetlenül hosszú, tartalmas, hangulatos, izgalmas saga
✕ az arc I rövid, az arc II-ben ritkán lehet menteni, az arc III 3D-s

**9 pont**









# FIREBUGS



A Firebugs nem más, mint a korábban megjelent és szép sikereket meg egy folytatást is megért Rollcage utánérzése. Miről is van szó tulajdonképpen? Adva van néhány futurisztikusan kiképzett, a mostanában divatos három/négykerekű motorszerű járgány. Ehhez hozzájön még jó néhány világ jó néhány háromdében összevissza kanyargó pályája, majd az egészet nyakon öntjük nyaktörő sebességgel és már meg is kaptuk a Sony új játékát, a Firebugs-ot. Hogy még a hasonlóságoknál maradjunk, ebben a játékban is úgy lettek kialakítva a járművek, hogy bármelyik oldalukra is essenek, mindig talpon maradjanak, hiszen a kerekeik nagyobbak, mint a maguk a vázszerkezetek. Igazság szerit ezzel már mindent el is mondtam a programról, de minekután valamivel ez a fél oldalt is meg kell töltenem, jöjjön egy kicsit részletesebben, mi is található a korongon. Szóval játszhatjuk egyedül vagy ketten is a programot, kezdetben öt különböző jármű volánjánál. A szereplőválasztást ne a véletlenre és a kinézetre bízzuk, hanem a speciális fegyvereik alapján döntsünk, ezt a képük alatt lehet elolvasni. Mindenkinek két gépe van. Öt kupaversenyt találunk, mindegyikben 5 pályával, ami tehát huszonöt szintet jelent, plusz ott van még a bonusz világ, ahol hat különféle kihívás vár ránk. A pályákat alapvetően két csoportra oszthatjuk. Vannak a körpályák, ahol bizonyos mennyiségű (általában három) kört kell menni. Vannak a szakaszos pályák ahol, minél hamarabb el kell jutni A-ból B-be, tehát egyetlenegy hosszabb távot kell megtennünk. Sajnos ebből az utóbbi fajtából van több, bár azt is hozzá kell tenni, hogy ezek a szintek jóval látványosabbak. Magára a grafikára amúgy sem lehet egy rossz szavunk sem, a pályák kialakítása kifejezetten szép, látványos fényeffektekkel társítva, és akkor még a rengeteg féle felszedhető speciális fegyver elsütésekor keletkező fénykavalkádról még nem is beszéltünk. Impresszív, hogy idézzek :). Ennek ellenére egy másodpercnyi lassulást sem tapasztaltam játék közben, dicséret a grafikus mozgatórutin készítőinek! Ezzel a motorral talán még Star Wars Racer-t is meg lehetne csinálni PS-re. Amit még mindenképp kiemelnék az a program design-ja, kinézete. Marha frankóra sikerült az egész, beleértve a menüket, a figurákat, vagy akár a töltőképernyőket és a különféle szimbólumokat is említhetném. Ebbe a kategóriába tartozik a korong hanganyaga is, kifejezetten kellemes adrenalin-pumpáló számok szólnak verseny közben. Szóval a program nagyon jól sikerült, ha a maga kategóriájában értékeljük, de szerintem már elkéstek vele, hogy valóban átütő sikereket érjen el.

*Csipi M Lee*

## KRUMPLIBOGARAK AKCIÓBAN



**FIREBUGS**

**SONY**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ látványos és gyors
× halottnak a pofon

**8 pont**

# KLONOA Beach Volleyball



A nálunk még nem túlságosan elterjedt strandröplabda úgy látszik megkezdte térhódítását a játékprogramok világában. Már nem csak a DOA3 hölgyszereplőinek (és velük együtt nekünk is, bár az előzetes videók alapján az összes benne szereplő csajszinak TÚL vastag a csípője és a combja) nyújt kikapcsolódást az előbb említett sportág, hanem a Namco platformjáték sorozatának főhőse, Klonoa is ezt a szabadidős programot választotta magának – vagy esetleg választották neki a készítők? **(Bahh, Csipikém, szeretnél te magadnak egy ilyen TÚL vastag csípőjű nőt... Martin)** A strandröplabda nem összekeverendő a hagyományos röplabdával, hiszen míg az utóbbit én is játszottam még az általános iskolában (eléggé utáltam), az előbbinek nincs túl nagy rajongótábora mifelénk. Az viszont dereng valahonnan, hogy az amerikai világbajnok valamennyire magyar származású a fickó, legalábbis a neve erre utalt... A strandröplabdát két-két játékos nyomja, nincs ez másképp ebben a játékban sem. Klonoán kívül még jó néhány ismerős szereplő feltűnik a stuffban, legalábbis annak, aki játszott valamelyik korábbi Klonoa-val. Én nem ilyen elvetemült alak vagyok, mivel szerintem mindhárom előző játéka elég gyenge volt. Bár van külön gyakorlás mód a progiban, amikor nekikezdünk, a program automatikusan felajánlja a tréning lehetőségét, de döntesz, hogy igénybe veszed-e vagy sem. Mindenesetre itt részletesen elmagyarázzák az irányítást, a speciális támadást, és a különböző trükköket. Kezdhetünk bajnokságot (Championship), illetve játszhatunk tét nélküli egyszeri meccseket (Exhibition). Ebben az esetben a mérkőzés összes paraméterét mi állíthatjuk be. A bajnokságban ezt nem tehetjük meg. Van egy érdekes mód a normálon kívül, a Friends mode, amiben ketten játszhatunk egy analóg kontroller igénybevétele mellett. A játékban végül is benne van az összes lényegesebb elem a sportágból, gondolok itt a szervákra, a fogadásokra, a lecsapásokra, a sáncolásokra, az ejtésekre, vagy a csapatjátékra, sőt mindenkinek van egy látványos speciális támadása is, amit a Kör-rel aktiválhatunk. Az irányítás, mint mondottam tényleg egyszerű, tehát még az a korosztály is boldogulhat a játékkal, akiknek voltaképpen készült a program. Kezdéskor 6 játékos áll a rendelkezésünkre, ami a későbbiekben még négy taggal bővülhet a keret, igaz ez a pályákra is, amikből szintén megnyitható még pár új. A grafika viszonylag igényes Klonoa stílusú, csakúgy, mint a pályák, ezzel tehát nincs túl nagy gond. A kérdés már csak az, hogy ki lesz kíváncsi erre a játékra?

*Csipi M Lee*



## RÖPLABDA AZ EGÉSZ VILÁG

**KLONOA BEACH VOLLEYBALL**

**NAMCO**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-4 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerű irányítás
× túl egyszerű játék

**5 pont**







RC – annyit tesz, mint Radio Control, azaz távirányítású. Emlékszem (jó)pár évvel ezelőtt, milyen nagy szám is volt egy ilyen távirányítású kisautó, talán minden kissrác álma ez volt. (engem mondjuk nem nagyon érdekelt már akkor sem). Aztán idővel ebből a játékszenvedélyből egy komoly és igen költséges hobbi/sport alakult ki. Manapság már teljesen hétköznapi dolog, hogy a "nagy" kocsik miniatürizált változatát is elkészítik, teljesen az eredetihez megegyező paraméterekkel, működőképes benzinmotorokkal, mindössze annyi különbséggel, hogy mivel ilyen méretű sofőrt nehezen lehetne találni, ezért a járgányokat távirányítóval irányíthatjuk. Külön futamokat is szoktak rendezni ezeknek a játéknak már egyáltalán nem nevezhető méregdrága járműveknek, amik legalább annyi odafigyelést és tudást igényelnek, mint a nagy testvéreik. Ezek közül a modellek közül is a legnagyobb törődést igénylik azok, amelyek elhagyhatják a szilárd talajt, teszem azt egy távirányítású helikopter. Hogy azok is belekóstolhassanak egy kicsit ebbe a mókába, akik egyébként nem engedhetnék meg maguknak, az A1 Games elkészítette az RC Helicopter-t. Azt azért megjegyzem, hogy az A1 Games sosem a minőségi munkáiról volt híres, sőt, hogy őszinte legyek, ez idáig egy használható játékukkal sem találkoztam. Nem hiába, valószínűleg nagy fantáziával megáldott emberek dolgozhatnak ott, ha egy "RC helikopteres" játéknak az "RC Helicopter" nevet adják. A programban egy fiatal srácot alakíthatsz, aki a gondolom – multimilliomos papájától – szülinapjára egy ilyen helikoptert kapott. Sok választásunk nincs az elején, csak hogy kezdjünk egy új játékot. Kezdetben gyakorolni kell, hogy később a sorban következő missziók megnyíljanak. A helikopter irányítása majdnem olyan nehéz, mint amennyire az életben is lehet, ezért elég sokszor el fogunk vérezni, mivel az éles küldetésekben mindössze ötször koccolhatunk, és az üzemanyagunk is nagyon gyorsan elpárolog a tankunkból. A küldetések egyébként elég hétköznapi dolgok: például üres dobozos-üdítők összeszedése és elszállítása a kukákba, vagy fűnyírás (?). Audiovizuálisan sem túl meggyőző a program, a grafika és a kameranézetek átlagon aluliak (finom voltam!), a hangok pedig unalmasak. Ha mégis megpróbálkoznál vele, talán csak egy jó tanáccsal tudlak ellátni: sose gyorsulj fel, mert hihetetlen könnyű elveszíteni az irányítást a gép felett, aztán jön a nagy csatt, és kész. Tipikus A1 Games ez, teljesen felejthető(




## KÉK VILLÁM A KERTEK ALATT

**RC HELICOPTER**

**A1 GAMES**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | elmegy |

1 Játékos
1 memoriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ 1-2 érdekes feladat
× kivitelezése, tartalma

**2 pont**




## ANYÁM BÜFÉS, APÁM MEG PÁLYA KARBANTARTÓ



A F1 világa Michael Schumachertől hangos, mióta megnyerte élete ötödik Forma 1-es nagydíját, ami ez idáig rajta kívül mindössze egy embernek sikerült, még valamikor a nagy özönvíz előtt – és talán még nincs is vége a nagy menetelésnek. Nem mintha mostanában olyan nagy izgalmakat tartogatna az F1, talán majd az új szabály bevezetésével esélye lesz egy nem Ferrari versenyzőnek is a dobogó két felső fokának megszerzésére. Szóval Schumi most a májer gyerek, ezért aztán törvényszerű, hogy valakinek meg kell lovagolnia a hullámot, mielőtt az elülne. Jelen esetben az Inverse Entertainment próbálkozik meg eladni egy gokart versenyt az "isteni" Schumi nevével. És hogy mi köze ennek a F1-hez, hát kérem szépen csak annyi, hogy a Schumacher testvérpáros valaha egy mezei go-kart üléséből indult el a világhírnév felé, mint azt tudni illik. (Meg aztán kötve hiszem, hogy egy ilyen kis cég labdába rúghatna, mondjuk egy F1-es játékkal) Egyébként már volt egy hasonló próbálkozás (vagy lehet hogy több is), csak akkor egy szintén unszimpatikus brazil fickó nevét kapta meg a játék, amolyan poszthumusz módon. A Kart 2002-ben nem túl sok lehetőséget találunk. A sima bajnokságon (Championship) kívül döntögethetjük az időeredményeket (Time Trial), gyakorolhatunk (Training), játszhatunk ketten (Duel), vagy akár saját versenyzőt is kreálhatunk (Driver). Igaz ezen belül nem sem sok mindent találunk, szinte csak a gokartunk és a ruházatunk színén változtathatunk. A program három versenyosztályt ismer a FUN-t az ICA-t (nem az Icát!), és az FSA-t. természetszerűleg, hogy legyen némi kihívás is a játékban, mindent az alapoknál kell elkezdenünk, tehát az elején még csak a leggyengébb tornára jelentkezhetünk. Minden verseny előtt lehetőségünk van időmérő kört is futni. A versenyeken öt ellenfelet kell magunk mögé utasítani, legalábbis abban az esetben, ha az első helyen szeretnénk végezni. Az irányítással nincs sok gond a szokásostól semmiben nem tér el. A kanyarokat a lehető legnagyobb íven vegyük, ha erre nincs lehetőség, mindenképp engedjük fel a gázt, mert különben kifarol a verda hátulja, csakúgy, mint az életben. Egyébként összességében jól visszaadja a valódi gokartozást, és hát egy játéknak voltaképpen ez a célja, nem? Grafikailag is egy erős közepest érdemel a cucc, kár, hogy a legtöbb objektum el-eltünedezik a textúra átlátszódások miatt, ez azért elég amatőr. Viszont van elég pálya, hogy minden rajongója a sportnak kigokartozhassa magát.

*CSIPI M LEE*




**MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002**

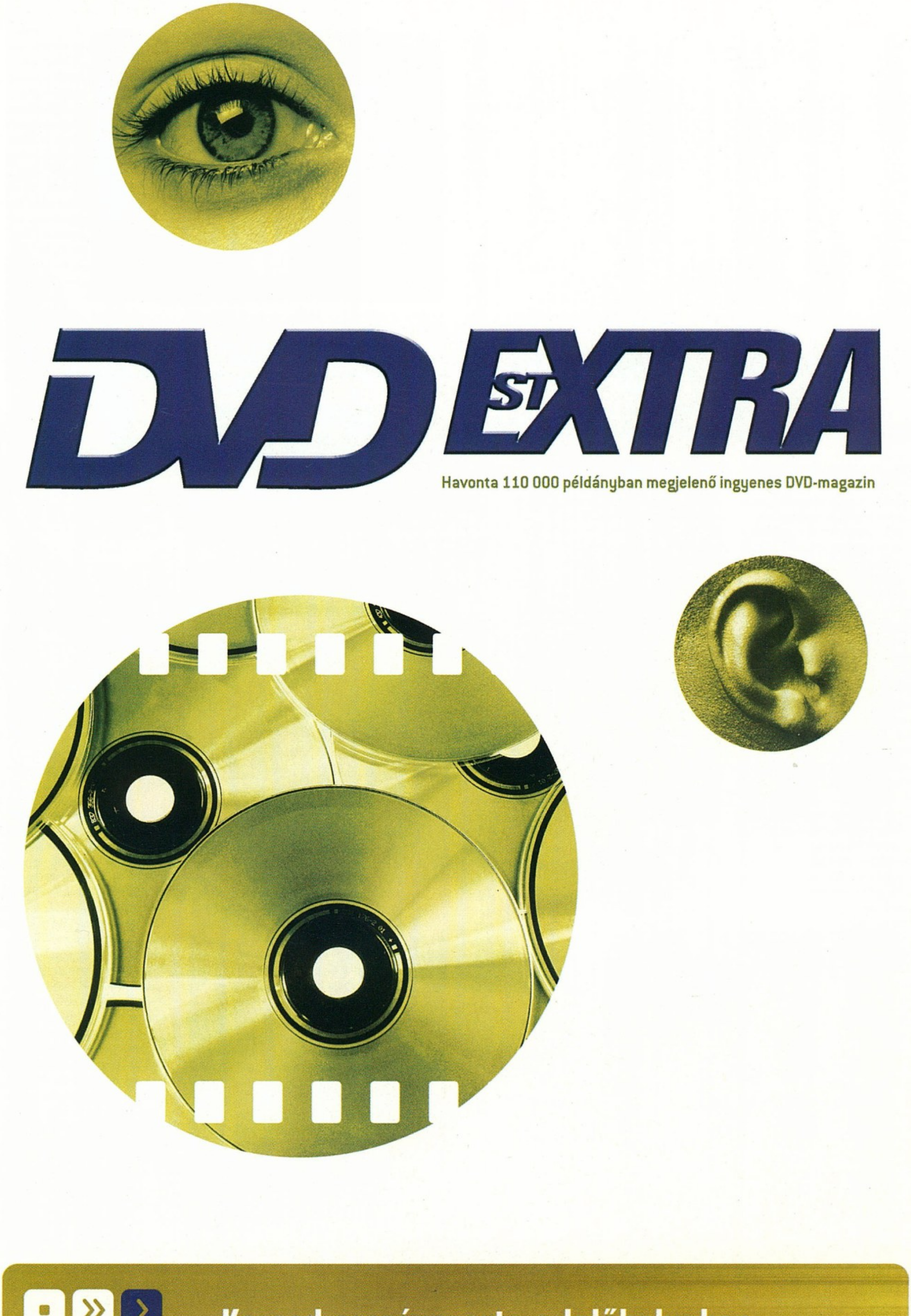
**REVERSE ENTERTAINMENT**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-2 Játékos
1 memoriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ gokart
× Sumi

**6 pont**


DVD ST EXTRA
Havonta 110 000 példányban megjelenő ingyenes DVD-magazin
Keresd országszerte a lelőhelyeken
(mozikban, tékákban / DVD-boltokban, műszaki üzletekben...)
info: dvd@pestiest.hu
FREE






# HÁBORÚ KÍNÁÉRT (MÁR MEGINT)

# Dynasty Tactics

三國志戰記







Nem mondom, hogy nem fogadtam némi kétkedéssel a Koei legújabb játékát, a Dynasty Tactics-ot. Ennek prózai oka ott keresendő, hogy az elmúlt fél évben a cég bibliográfiáját felölelő játékok témája nem állt másból, mint a kínai történelem Kr.u. 222-265 közötti zűrzavaros időszakának, azaz a Három Királyság történetének feldolgozásából. Ez rendben is lenne, de mivel "Jóból is megárt a sok!" nagyon is igaz, így a Kessen 2, Dynasty Warriors 3, Romance VII után számomra kicsit furcsa, hogy úgy mondjam a bőr lehúzás szaga van ennek a kiadásnak, igaz talán a címválasztás miatt, mely direkt módon utal a Dynasty Warriors-ra, így azt sugallva, hogy valami köze van egymáshoz a két stuffnak. Persze ez nincs így (csak egy picit), leszámítva a történelmi hátteret. Vagy csak egyszerű elhibázott marketingstratégiáról lenne szó? Nem hinném, bár meglehet, hogy a Romance után nem volt szerencsés pont most kijönni egy hasonló programmal.

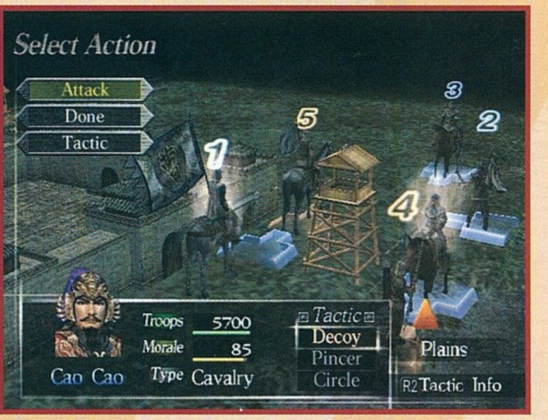
Az igazat megvallva azonban, ez teljesen más, mint a Romance VII volt. Természetesen egy stratégiai programról van szó, de céljait, lényegét és lehetőségeit számba véve egy sokkal korlátozottabb program benyomását kelti. A sors furcsa fintora, hogy az előző számban agyondicsértem a Romance VII megoldásait és lehetőségeit, ám a grafika elégedetlenségre adott okot. Itt a grafika PS2 színvonalú (ami nem jelenti azt, hogy különleges), ám még negyedannyi lehetőség sincs a programban, mint elődjében. Amolyan egyveleg ez az alkotás, megtaláljuk benne a Romance taktikázási lehetőségeit és térképét, a Kessen 2 illetve a Dynasty Warriors csatáival és összecsapásaival. És mind ezt még mindig a Három Királyság által kijelölt történelmi korban. Kétségtelen, hogy a történelem egy felettébb érdekes és izgalmas szakaszáról van szó, mely számomra roppant érdekes, mivel én imádom a történelmet, főleg az ilyen ismeretlenebb dolgokat. Bár azt, hogy ismeretlen lenne a Kínai történelem már nem állja meg a helyét, mert aki végigjátssza a Koei játékait, akár még egyetemi disszertációra is vállalkozhat a kort illetően, hisz legalább annyi ismeretet tárnak elénk ezek a játékok. Ez mindenképpen pozitív, de egy átlag gamer számára kicsit tömény, hogy úgy mondjam unalmas és egy idő után bosszantó, ha kéthavonta ugyanazzal a témával akarnak a kiadók belenyúlni a pénztárcájába.

## HÁROM KIRÁLYSÁG

Az előző (53.) számban már részletesebb esszét szántam a Kínai történelem ezen szakaszára, úgyhogy ha valaki esetleg erre lenne kíváncsi, akkor lapozza fel a Romance VII cikkem ide vonatkozó részét. A DT is ugyanebben a korban játszódik, így nem csoda ha több ismert személlyel, vezéregyéniséggel találkozni fogsz (persze csak akkor lesznek ismertek ha már játszottál legalább egy hasonló programmal). A DT története i.sz. 195-ben kezdődik, nagyjából ez az az időpont, amikor a Wu, Wei és Shu királyságok (azaz a Három Királyság) kialakult. Még ugyan az utolsó Han császárok egyike hatalmon volt, ám Kína szétesését nem tudta megakadályozni, főleg gyenge kezű uralkodása miatt. Ebben a zűrzavaros időkben akadtak olyanok kik saját útjukat járva próbálták meg Kína egységét megteremteni (Cao Cao), mások a Han császár iránti hűségüket akarták bizonyítani (Liu Bei). Hogy melyik oldalra akarsz állni, csak rajtad áll! Jellemző az időszakra a megosztottság és a sok kis állam jelenléte, melyek között egységet csak egy erőskezű vezető teremthet – ha minden jól megy ez leszel te!

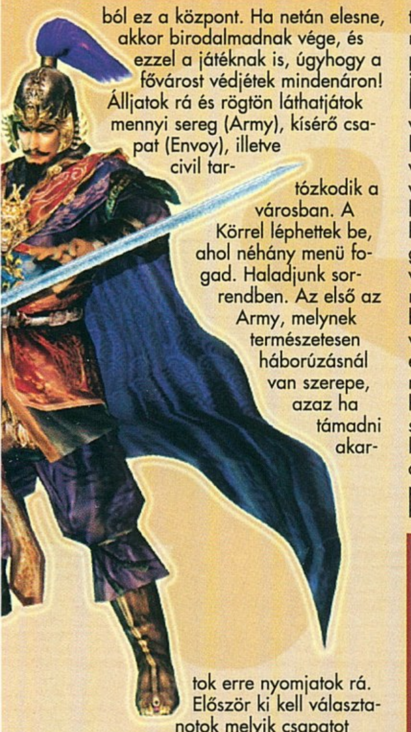
## LEHETŐSÉGEK

Sajnos ebben a kérdésben a DT messze elmarad mind a Romance VII által nyújtott opcióktól, mind az ezek nyomán kialakult elvárásoktól. Míg az előző programban szabadon úszkálhattunk a lehetőségek adta szabadságban és tulajdonképpen tényleg azt csináltunk, amihez kedvünk volt, addig a DT-ban olyan érzésem volt, mintha kényszerzubbonyban, megbilincselt lábbal dobtak volna egy folyóba, mely arra sodor, ahova csak akar. Prózaibban: nehéz volt megszokni, hogy itt igencsak korlátozott szabadságot kapunk, sőt ha jobban belegondolok semmiféle szabadsága nincs a játékosnak. Ugyanis kiválasztod, melyik oldallal akarsz lenni, aztán csak kapkodni fogod a fejed, hogy teljesítsd a játék által előírt célokat. A DT ugyanis fejezetekre oszlik, mely fejezeteknek mind megvan a maga végcélja és az ennek végrehajtására fordítható idő. Utóbbi a körök számát jelöli, mivel a játék körönként megy. Tehát a program megmondja mit kell tenned, illetve hogy ezt mennyi idő alatt teheted meg. Például: köss szövetséget vagy támadd meg XY-t, négy körön belül. Ilyenkor három dolog történhet és mind a három esetben más módon alakulhat a további események sora. Teljesen más feladatot kell végrehajtani, ha megkötöd a szövetséget, de akkor is, ha inkább támadásba mész át. Mind a két döntés más-más eredménnyel fog zárulni. De mi történik ha nem teljesíted a célt? Két dolog. 1 – Folytatódik a történet, de mondjuk jó néhány hátrányos dolog fog érni, mint például azt veszed észre, hogy három-négy birodalom is szövetséget kötött ellened, így hosszú távon a folytatásra esélytelen vagy. 2 – Ez a rosszabb eset, mivel sikertelen teljesítés esetén a játék véget érhet. Ez a baleset azonban így is sokszor fog előfordulni, mivel ez a rendszer sok-sok butaságra és játszhatóság szempontból idegesítő logikátlanságra is lehetőséget ad. Leginkább egy sín-hálózatra emlékeztet a játékmenet – más vágányra mész, más lesz a történet további folytatása, illetve változnak a következő feladatok. Igen ám, de léteznek vakvágányok is! Olyan lépések, melyek könnyen elkerülhetetlenül a bukásodhoz vezetnek. Egy példával is illusztrálva a gondolatot: adódott olyan helyzet, hogy egy ellenfelet kellett nemcsak megtámadnom, hanem teljesen likvidálnom is, persze a szokásos időkerettel. Vártam a támadással az utolsó előtti körig, amikor is a mentés után meglepve tapasztaltam, hogy ellenfelem kétszeres túlerővel vette be magát egy várba. Ezzel egyenes út vezetett a Game Over képernyőre. Ugyanis megtámadni nem volt értelme, mert ekkora sereggel én nem bírtam volna; ha tovább vártam, akkor visszatámadott és megsemmisítő vereséget mért rám; ha pedig kivártam a feladat végét, akkor annak sikertelen teljesítése miatt ítélt el a program. A mentés miatt már ott semmit nem lehetett tenni, mert a sereg növelésére sajnos csak körönként van lehetőség, akkor is automatikusan csatlakozó officerekkel. Ilyen helyzetek sajnos előjöhetnek és ez ellen csak egy módszerrel lehet védekezni. Ha kapsz egy új feladatot, akkor rögtön ments utána, ám utána csak akkor használd a Save-et, ha támadás előtti utolsó pillanatban vagy, és akkor is egy másik blokkba ments ne az előzőre. Ha rosszra fordulnának a dolgok, akkor töltsd vissza az állásod és próbáld más irányba terelni a stratégiádat. Azonban ez nem lesz könnyű, majdhogynem lehetetlen dolog. Furcsán hangozhat, de ha egyszer a gép eldönti, hogy ő kivégez, akkor kivégez! Nagyon kevés lehetőség áll a térképen a rendelkezésre, jóformán semmi, amivel gyorsan létre lehetne hozni egy erős államot. Nincs gazdasági szárny, szinte kizárólag a katonáskodással kell foglalkozni (szerintem ez nagy hiba), de azt is csak korlátozottan lehet megtenni. Diplomácia ugyan van, de olyan gyér módon megoldva, hogy jelentéktelen apróság csupán. De akkor mit lehet tenni? Bízni a szerencsében, talán nem söpör el a gép. Hihetetlen zavaró, hogy nem tehetsz szinte semmit, mert az idő kegyetlenül hajszol.




## KONKRÉTUMOK

Mint már utaltam is rá, három különböző oldal szemszögéből játszhatod végig a történetet. Bizony helyes megfogalmazás, hogy történetet, hisz a DT a már említett beszabályozott játékmenetének köszönhetően inkább történet-orientált. Ha egy fejezetet teljesítesz, akkor rövid történelmi összefoglaló jön az események alakulásáról, majd egy újabb célt tűz eléd a játék. De most térjünk rá a fontosabb konkrétumokra, azaz a kezelésre. Miután kiválasztottad a kedvenc országodat, központi helyre kerülsz, mely a főváros. Itt állomásoznak csapataid, minden szempont-



ból ez a központ. Ha netán elesne, akkor birodalmadnak vége, és ezzel a játéknak is, úgyhogy a fővárost védjétek mindenáron! Álljatok rá és rögtön láthatjátok mennyi sereg (Army), kísérő csapat (Envoy), illetve civil tartózkodik a városban. A Körrel léphettek be, ahol néhány menü fogad. Haladjunk sorrendben. Az első az Army, melynek természetesen háborúzásnál van szerepe, azaz ha támadni akartok erre nyomjatok rá. Először ki kell választanotok melyik csapatot (vagy csapatokat) akarjátok küldeni. Mielőtt csatába mennél (Army Command és ezen belül a Move), nem árt ha áttanulmányozod a csapataid adatait (Form), vagy ha meggondolod magad vissza is rendelheted a fővárosba (Disband). Megjegyezném, hogy a Form lehetőséggel nemcsak tanulmányozhatod, de át is szervezheted egységeidet. Például adhatsz nekik más-más feladat körrel (generális, stratégiás stb.) rendelkező officereket. Ezzel erősítheted őket, mely fontos tényező egy hadjárat lefolytatása előtt. Érdemes figyelni, hogy ki milyen adatokkal rendelkezik. Azaz mekkora az ereje (STR), intelligenciája (INT) stb. Ez azért fontos, mert nyilvánvaló, hogy egy stratégiásnak nagyobb intelligenciára van szüksége, mint egy generálisnak, akinek inkább a fizikai ereje lényeges. Egyébként officerjeink fejlődnek is, azaz tapasztalati pontot kapnak, mely magával vonja a szintlépés lehetőségét. Ez már csak azért is jó mert ha az Army paranccsal rányomsz egy officerre, akkor láthatod, hogy különböző speciális parancsokkal van felvértezve, melyeket csatában alkalmazhat. Itt még egy rövid útmutatás is látható, hogy az adott command milyen hatást gyakorol, de nem is ez az érdekes. Fontosabb, hogy ilyen taktikák folyamatosan fognak kifejlődni és érdemes mindig azt felszerelni, amelyiket a legnagyobb hatásfokkal tudod használni.

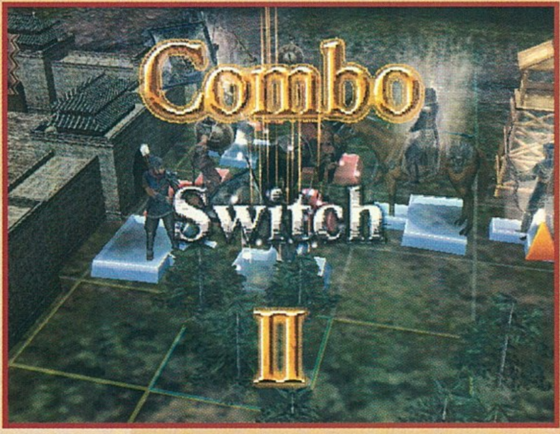
Az Envoy illetve Name Envoy parancs szorosan összefügg, kezdjük az utóbbival. Mindegyik officerednek van valamilyen speciális tevékenységhez érzéke, pld. diplomácia vagy rejtett tábornokok utáni kutatás, stb. Érdemes pár ilyen tábornokot kiküldeni, hátha munkájuknak köszönhetően más officerek is csatlakoznak hozzád. A kiküldött officereket az Envoy paranccsal ellenőrizheted (tehát a NE-vel küldheted őket dolgozni). Itt például a Move-val másik városba küldheted, a Relive-vel visszaküldheted a fővárosba, a Tactics-nál a harcban használatos parancsokat változtathatod vagy állíthatod be, míg az Itemmel tárgyakat adhatsz neki, már ha van ilyen. A Civiliannál megnézheted, hogy éppen hány civil rangban lévő officer állomásozik a városaidban. Ezek amolyan megfigyelő szerepben vannak és ha tetszik nekik a teljesítményed, egy idő után gyakran csatlakoznak. Maradt még két apróság; a Free Officerrel megnézheted hány olyan officer lustálkodik a fővárosodban, akinek semmi dolga (ilyenkor adj neki valamilyen feladatot); a From Army-val pedig az esetlegesen vereséget szenvedett csapataidat töltheted fel emberekkel. Fontos, hogy a fővárosban automatikusan töltődik a megsebzett egységeid. Erre figyelj mielőtt támadsz! Ezzel elérkeztünk a DT legélvezetesebb részéhez, azaz a csatákhoz.




## CSATÁK

Még szerencse, hogy a játék erről egy bővebb felvilágosítást ad a program kezdetén, melyet átnyomni sem lehet. Sőt, oldalt választani is csak ezután lehet, ezzel is hangsúlyozva az ütköztek jelentőségét. A terep teljesen 3D-s, ám mégis láthatóan négyzetekre van felosztva. Ezen állomásoznak csapataink, melyeknek körönként adatik meg a lehetőség, hogy lépjenek. Egy csatát 30 kör alatt kell döntésre vinni. Erőink mozgását nagyban befolyásolja a domborzat alakja és formája, magyarul egy erdőn vagy folyón igen nehezen kelnek át, mint mondjuk a csupasz síkságon. A csapatok középpontjában a fővezér áll, ez általában az adott ország királya, de lehet más fontos beosztású officer is. Csatában egy óriási zászló jelöli. Pozitív tulajdonsága, hogy igen erős, strapabíró, ám ha netán elpusztul az egyet jelent az adott ütközet elvesztésével – mint a DW-ben. Ez persze vonatkozik az ellenfélre is, így ha túlerővel kerülsz szembe, kifizetődő taktika ha ráállsz a fővezérre és őt megsemmisítve éred el a győzelmet. Igaz ez nem lesz valami könnyű, mert túlerővel szemben nem sok esélyed lesz, köszönhető ez az ún. kombórendszernek. Mikor oda érsz egy ellenséges egységhez a támadáson (Attack) bevethetsz taktikákat is (Tactics), ahogy azt már említettem is. Ezek amolyan speciális támadások. Ha jó speckót nyomsz az ellenfélre az lehet, hogy egy másik csapatunk elé kerül. Ekkor megkezdődik a kombó. Ugyanis a második csapatunk is reakcióba lép, és automatikusan bevet valamilyen támadást! Sőt lehet kifejezetten a kombókra játszani, azaz mikor beállunk egy ellenséges egység mellé és támadnánk a gép felajánlja a Link opciót. Ezzel láncreakciószerű kombókat lehet beindítani, persze csak akkor, ha gép nem töri meg! Aki beletanul a kombózásba az bármilyen csatát meg tud nyerni, nem lesz ellenfele! Aki meg nem, az soha nem nyomja le a DT-t. Ugyanis a rendszer elég igazságtalan, főleg a játék elején, mikor még csak kapizsgáljuk, hogyan is kell ezt csinálni. Ráadásul a gép a lehető legkeményebb kombókat alkalmazza, melyek akár rögtön végezhetnek a legjobb csapataiddal. Tapasztalataim szerint sokat kell gyakorolni és csatázni, míg a kombózás jól fog menni, de aztán "jaj a legyőzötteknek".







## VÉGÜL: AMIRŐL MÉG NEM ÍRTAM

Szinte mindenről említést tettem, csak pár dolog maradt ki. Fontos dolog, hogy itt van kétjátékos mód, ami remek móka! Bár fokozható lenne, ha még többen lehetne játszani, nem csak ketten. Szintén jó dolog, hogy a lejátszódó filmeket és történelmi dolgokat a főmenü History pontjában külön megnézheted később. A grafika tetszetős, főleg a csaták alatt, bár ájulásra nincs ok. Ha kiadsz egy Tactics-ot vagy elkezdődik egy kombó elég látványos dolgok szemtanúja lehetsz, bár a Kessen 2 után nem hiszem, hogy meg fogsz lepődni a csatákon. Az egyetlen baj, hogy szinte az össze parancsot sokat kell ismételgetni, így egy idő után – bármilyen látványos is – át fogod őket nyomni. Az tök jó lett volna, ha Romance VII-nek lettek volna ilyen minőségű harci jelenetei, akkor 1 ponttal többet kapott volna! A program hangulata az eddig leírtakból következően gyenge, a zenék a szokásos keleties hangzásúak. Bosszantó az érzés, hogy ezt a játékot mintha összelopták volna a Romance-ból, a Kessen-ből és a Dynasty Warriors-ból. Egyszerre hasonlít is, meg nem is ezekre programokra. Hisz mindegyik játékból van egy csipetnyi rész, de semmi több, semmi plusz. A korlátozott lehetőségek miatt inkább csak azoknak tudom ajánlani, akik jobban kedvelik a keményebb kihívást jelentő harcosabb stratégiai játékokat, melyben inkább a csatákon van a hangsúly. Akik még eddig hanyagolták az ilyen játékokat, de ki akarnak próbálni egyet, ne EZZEL kezdjenek. Tény mondjuk, hogy ez a DT sokkal egyszerűbben kezelhető, mint társaik, azaz nem kell órákat tanulmányozni a menüket mire belerázódsz a programba.

*Veres Miki*
*veresmiki@576.hu*

## DYNASTY TACTICS

**KOEI**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (188KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó csaták
× korlátozott és behatárolt lehetőségek

**5.5 pont**






Már megint (vagy még mindig?) a "nagy háború"… A játékfejlesztők biztos tudnak valamit, amit én nem, ugyanis én meg mernék esküdni rá, hogy az elmúlt két év játéktermése gondoskodott róla, hogy a következő húsz évben senki ne akarjon több 1939 és 1945 között játszódó, háborús témát feldolgozó játékot látni. Márpedig valószínűleg én tévedek, mert a téma egyre divatosabb, és bár a Commandos 2 eredeti, PC-s verziója a megjelenés óta már többszörösen feledésbe merült, mégis van egy olyan érzésem, hogy a PS2 tulajdonosok körében szép sikerekre számíthat (a maga idejében PC-n is sikeres volt). Nosza, essünk neki, belezzük ki, lássuk mitől döglik a légy a konzolpiacon az EIDOS szerint…

## LEHET IMÁDNI ÉS UTÁLNI

Ez az a játék, ami elég sajátos ahhoz, hogy mindenkiben határozott vélemény alakuljon ki róla. Alapvetően nincs vele semmi gond, sőt voltak idők, amikor egy ilyen szinten kidolgozott játékért bármit megadtunk volna (sőt, a kidolgozottság szintje többnyire most is megállja a helyét), de ma már valahogy – minden erénye ellenére – nem tartozik egyértelműen a csúcs kategóriába. Aki szereti ezt a fajta "terepasztal" stílust, annak egy szava nem lehet, de akit elkapott az új idők 3D mániája, és már csak a lehető legrealisztikusabb ábrázolás mellett tudja élvezni a játékot, az messzire kerülje el ezt a darabot. Lényeg, hogy egy bizonyos embertípusnak készült a játék, és az biztos, hogy aki ehhez a típushoz tartozik, annak van oka örülni, mert a stílus királya megérkezett!

## AZ OTT EGY BOKOR, VAGY EGY TEREPJÁRÓ?

…Igazából egy halott német katona fölé görnyedő zöldsapkás, de ez azonnal kiderül, ha ráközelítünk az ominózus objektumra. Már tiszta a kép, de most meg valahogy nem látok messzebb az orromnál… Ezzel megpróbáltam tömören érzékeltetni az ilyen és hasonló izometrikus nézettel megáldott játékok nagy grafikai hiányosságát. Ebben az esetben ez különösen zavaró, mivel a helyzet tényleg az, hogy vagy látunk valamit a terep-

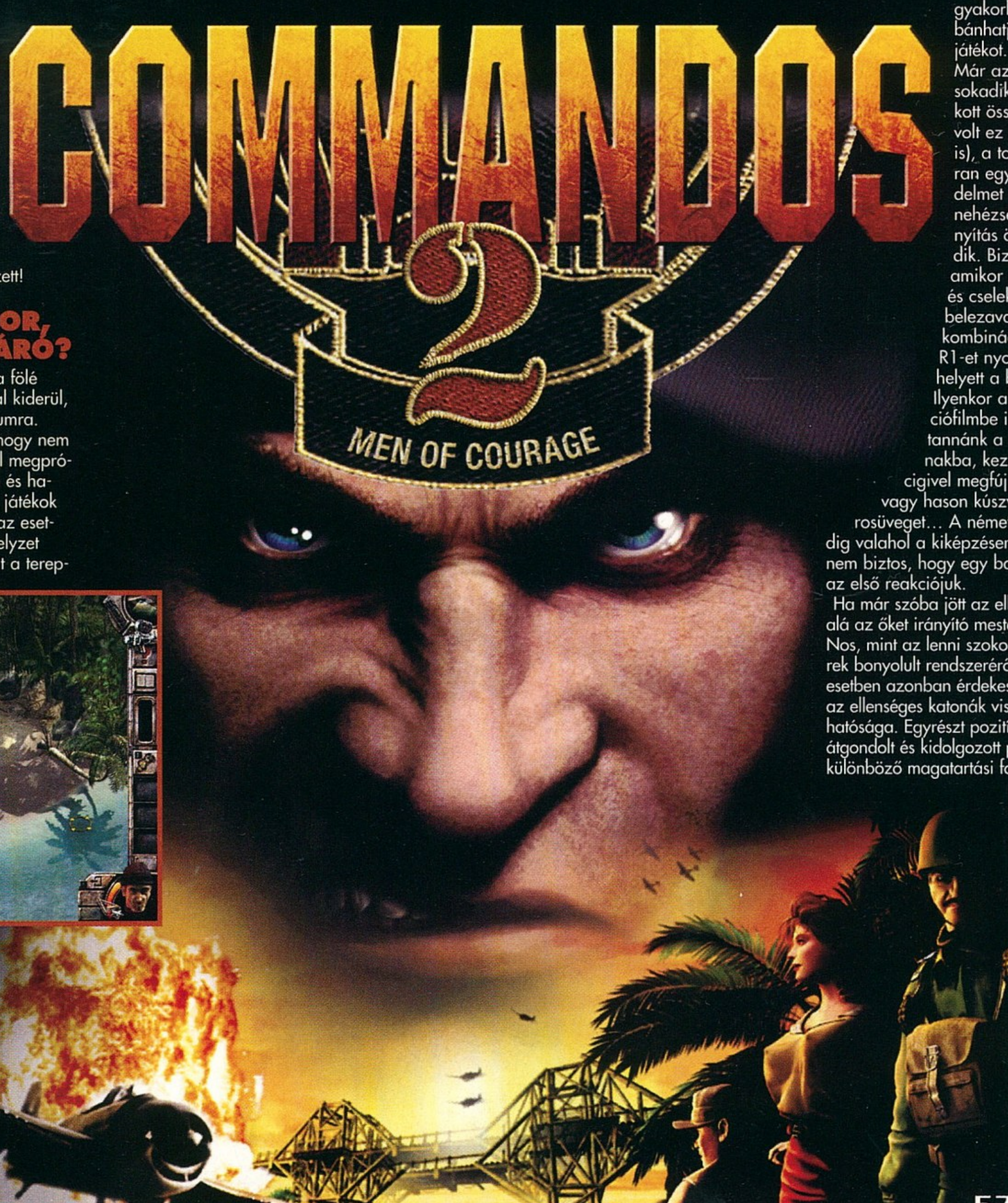



ből, de majdnem eltűnnek az embereink, vagy élvezhető közelségből szemléljük az eseményeket, viszont így túl későn vesszük észre a bokor túloldalán menetelő náci díszszázadot. Nagyképernyős TV vagy projektor tulajdonosok hajszálnyi előnyben, de mivel a felbontás fix, így ez is inkább csak önámítás, ők is ugyanazt látják (vagy nem látják :), csak nagyban…

Persze, ha nem lennék ilyen kötekedős kedvemben, azt is mondhatnám, hogy a grafika kimondottan szép (legalábbis a külső terek), aprólékosan megrajzolt, színes, kellemes. És ez is igaz rá, csak hát nem biztos, hogy a legszebb a legjobb. Ami az animációkat illeti, egy szava sem lehet senkinek, kimondottan szép és kidolgozott mozdulatsorokat láthatunk játék közben. A tűz önmagában szintén gyönyörű lenne, csak épp a legtöbb robbanás láttán mosolyogni támadt kedvem, mert eszembe jutottak a korai nyolcvanas évek emlékezetes "rávetített" filmes robbanásai. Egyéb esetekben, pl. a lángszóróval megpörkölt rohangáló németeket elnézve a tűz határozottan szép, és illik a környezetbe.

Ami a vizet illeti, azt inkább hagyjuk, úgy látszik a készítők nem terhelték magukat ilyen izzasztó feladatokkal, mint élethű víz készítése…

Megjegyzem, a grafika majdnem pixelről pixelre megegyezik a PC-s verzióval, és már PC-n sem a látványról híresült el a játék. Ha egyáltalán elhíresült valamiről…




## RÁGÓGUMI KIKÖP, MENEDZSERTABLETTA BEKAP!

Na igen, nem az kimondott konditerem utáni, fekvős, nassolós hangulat a megfelelő a Commandos 2 végigjátszására. Minden egyes akció egy bonyolult logikai és ügyességi feladvány, komoly koncentrálást igényel, és aki nem elég kitartó, az már az első gyakorló küldetésnél megbánhatja, hogy megvette a játékot.

Már az első akció is csak sokadik próbálkozásra szokott összejönni (persze így volt ez már az első résznél is), a továbbiak pedig gyakran egy egész napos küzdelmet jelentenek. A játék nehézsége részben az irányítás összetettségéből adódik. Bizonyos helyzetekben, amikor gyorsan kell dönteni és cselekedni, elég egyszerű belezavarodni a rengeteg kombinációba, és L1 helyett R1-et nyomni vagy jobb kar helyett a ballal próbálkozni. Ilyenkor ahelyett, hogy egy akciófilmbe illő mozdulattal pattannánk a ránk váró motorcsónakba, kezünkben egy doboz cigivel megfújjuk a kutya sípját, vagy hason kúszva előkapunk egy borosüveget… A német katonák humora pedig valahol a kiképzésen tovatűnt, szóval nem biztos, hogy egy barátságos mosoly lesz az első reakciójuk.

Ha már szóba jött az ellenség, tegyük nagyító alá az őket irányító mesterséges intelligenciát! Nos, mint az lenni szokott, scriptek és triggerek bonyolult rendszeréről van szó. Ebben az esetben azonban érdekes ambivalenciát okoz az ellenséges katonák viselkedésének kiszámíthatósága. Egyrészt pozitív, mert érezhetően jól átgondolt és kidolgozott programtörzs felel a különböző magatartási formákért, másrészt pedig egy idő után határozottan butának és átláthatónak hat. Nem is igazán beszélhetünk viselkedésről, ugyanis olyan dolgokat is kihagytak a döntésrendszerből, amik nélkül az első pillantásra élettel teli, nyüzsgő katonai bázis egy óra játék után már csak száraz függvények céltalan körtáncává válik. Ha például egy német katona rábukkan egy társa holttestére, azonnal fellármázza a környéket, de ha

az illető társ egyszerűen eltűnik az őrhelyéről, arra nem reagál. A nehézségi szint állítása semmilyen hatással nincs az AI-ra, csak a saját lehetőségeinket csökkenti. Szintén elég buta húzás, hogy a cigaretta és a bor bárhol bármikor magához vonzza az őröket, annak még a lehetősége is kizárt, hogy az adott katona nem dohányzik, vagy épp nem szeretne szolgálat közben rondán berúgni…

Ilyen és hasonló – önmagukban jelentéktelen – hibák százával vannak az AI-ban, ez számomra jelentősen hozzájárult a játék értékelésekor vágott keserű arckifejezéshez. Hogy egy hasonlattal éljek: a készítők egy tökéletesen megtervezett és megépített versenybiciklivel neveztek be egy gyorsasági motorversenyre. :) Sajnos, mivel a tökéletes, és ilyen szinten életszerűen funkcionáló AI megalkotása egyelőre science-fiction, így a kevesebb több lett volna, vagyis kár volt a játékba beletenni a cigarettásdoboz trükköt, ha valamiért nem dolgozták ki rendesen…

## HALLOK VALAMIT!

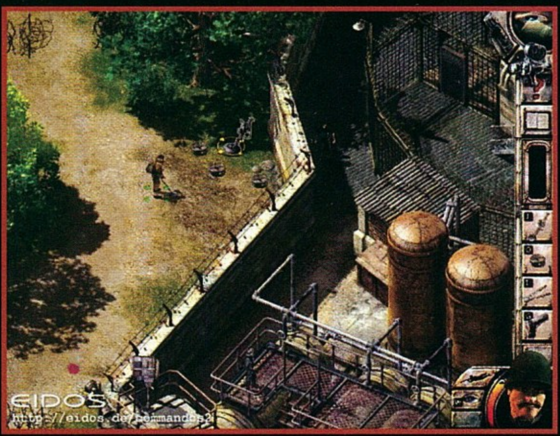
Hallok egy kellemes, háborús hangulatú zenét, kemény fegyverropogást, néha egy tovagördülő harckocsi fémes hangját. Honnan jön

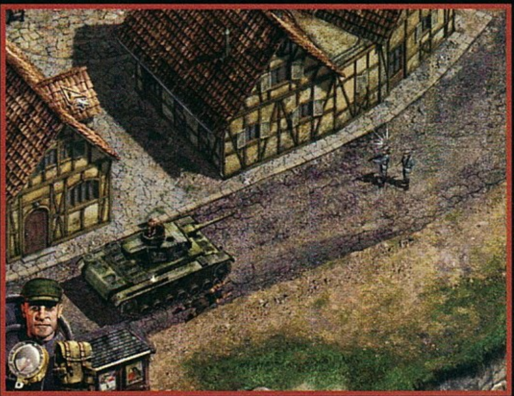
A Commandos 2-ben végül is nem ennyire vészes a helyzet (ugyanis ki lehet a dumát kapcsolni), de azért nem valószínű, hogy ezért a megoldásért díjat fognak kapni. Ugyanis ezt leszámítva minden más teljesen rendben van, nem lehet okunk panaszra. A zene profi, bár kicsit katonás (ez nem kritika akart lenni), a fegyverek szépen szólnak, és az összes hangeffekt jó lett.

## ÉN NEM ÉRZEK SEMMIT. TE IGEN?

A filingről lesz szó. Mégpedig azért, mert meggyőződésem, hogy egy ilyen játék erre épít, és ha bekövetkezik az, hogy valamiért nem tudja megteremteni a megfelelő szintű átéléshez nélkülözhetetlen légkört, akkor nagy baj van. Természetesen mivel nincs két egyforma játékos, így csak a magam nevében beszélhetek, de megígérem, hogy én leszek a megtestesült objektivitás. :)

Tehát adott egy II. Világháborús történet egy maroknyi hősről, akik korabeli Szupercsoportként gyengítik a német hadigépezetet csendes,



sődleges hangulatkeltő elemmé (pedig akár azt is jelenthetné), csak épp a Medal Of Honor vagy akár a Deadly Dozen után már valahogy nem tudtam megijedni, vagy komolyan félni a hangyányi kis szürke pacától, ami egy vérszomjas náci katonát hivatott ábrázolni a Commandos 2-ben. Az izometrikus ábrázolás egyik komoly hiányossága, hogy a játékos nehezen éli bele magát egy olyan karakter szerepébe, akit 30-40 méteres magasságból figyel,

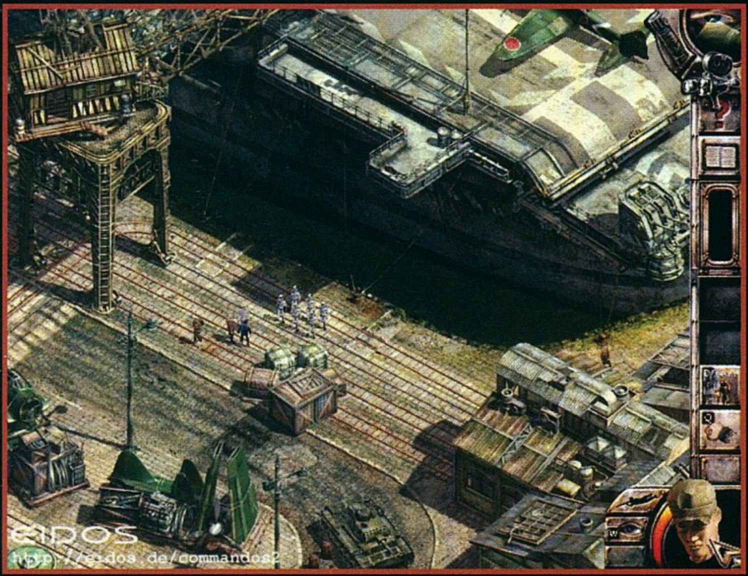
annyit tennék hozzá a már leírtakhoz, hogy a vígjáték is egy fontos műfaj, de nem biztos, hogy minden téma alkalmas a szórakoztatásra…

## MEGHALHAT EGY LEGENDA?

Az egyes emberek emlékeiben soha, de a világ számára semmi sem elég hosszú életű. A Commandos 2-nél igen magasan volt a léc, mivel az elöd sok kitartó rajongót szerzett (annak ellenére, hogy jó részük a harmadik küldetésig sem jutott el), és ők elég magas elvárásokkal tekintettek a jövőbe, a folytatást fürkészve. Aztán kijött PC-re a folytatás, és minden jel szerint siker volt, mivel már a 3. rész is készül azóta. Hozzáteszem sokkal nagyobb siker is lehetne, ha nem lenne ennyire nehéz és IQ igényes. Ott van példának a Diablo II, ami hihetetlen őrületet váltott ki az emberekből, pedig akinek egy keze és azon egy ujja van (és legalább egy ép agytekervénye), már elboldogul a játékban. A Commandos 2 pont ellenkezőleg, a gondolkodó réteget célozza meg. Ez persze dicséretes, hisz nyilván a készítők is tisztában vannak vele, hogy ez egy lényegesen szűkebb réteg, de ebből legalább kiderül, hogy nem a nyereségvágy hajtja őket. :)

A sok rossz után a végére azért megdicsérném úgy a játékot, mint a készítőit, mert amit a stíluson belül el lehet érni, azt el is érték. En viszont majd akkor szállok be a Commandos őrületbe, ha ugyanilyen intelligens színvonalat tartva megjelenik az első first person verzió (és reménykedek, mert volt már példa hasonlóra). :)

*FREAK*

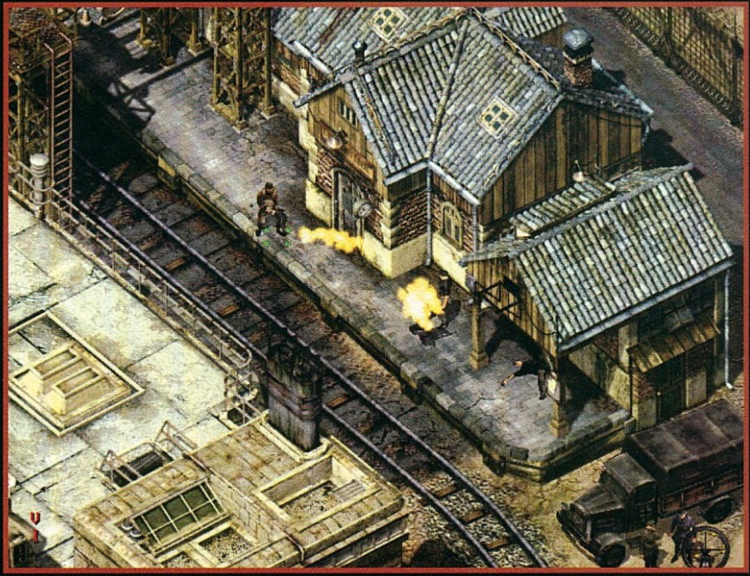



# "ÓLOMKATONÁK TEREPASZTALON"

ez? Jaaa, ez a Commandos 2! De mintha hallanék még valamit… Folyamatosan ismétlődő, az összes európai angol akcentust felölelő mondatokat. Pár férfi, egy nő és egy kutya! De miért ismételgetik mindig ugyanazt?

Hogy miért is? Nos, egyszerűen azért, mert valahol a sötét múltban egyszer elindult egy divat, miszerint, ha egy stratégiai játékban egy egység parancsot kap, valahogyan jeleznie kell, hogy értette, és végrehajtja, vagy esetleg értette, de nem áll módjában végrehajtani. Azóta persze jelentősen megnőtt a magánkézben lévő idegszanatóriumok bevétele (miután az államiak beteltek), de sajnos a játékpiac nagyágyúi erről mit sem tudnak, és máig jópofa dolognak tartják, ha az egér vagy a kontroller minden mozdulatára valaki a játékban egy tréfásnak szánt mondattal reagál.

kicsi, de annál nagyobb károkat okozó akciókkal. Aki látott már komoly háborús filmet (Das Boot, Ryan közlegény megmentése, Az őrület határán stb.), ami ezt az időszakot próbálja meg különböző szemszögekből, különböző történeteken keresztül bemutatni, annak már lehet valami sejtése arról, mit éreztek azok, akik harcba indultak, vagy egyszerűen csak a háború közepébe csöppentek. Félelem, zavartság, kétségbeesés, reménytelenség és mérhetetlenül mély szomorúság, végső esetben halálvágy. Ezek nagyon komoly érzések, a legjobb film is csak töredékét képes hitelesen átadni, akárcsak egy játék. A Commandos 2-ben viszont a nyomát sem találtam hasonló hangulatnak. Erről közvetlenül nem a fejlesztők tehetnek, hisz ebből a stílusból nem is lehet többet kisajtolni, viszont van egy olyan érzésem, hogy nem is tűzték ki célul a lehető leghitelesebb világháborús hangulat megteremtését, ha már önként bezárták magukat a stílus által teremtett skatulyába, lekorlátozva ezzel saját lehetőségeiket. Félreértés ne essék, amíg nem volt first és third person nézet, vagy szabadon forgatható 3D-s környezet (vagyis úgy 10-12 évvel ezelőtt, a C64 korszakban), addig bőven elég volt felülről látni a főszereplőt, és máris "ott voltunk" a csatatéren. Ez nem azt jelenti, hogy mára a grafika vált az el-





és azt is látja, amit a karakter nem láthat egy faltól vagy épületsaroktól. A fantasy-ben persze még elmegy, sőt néha jobb is, de ha már nincs mit nézni a karakterünkön, akkor kétszer is meg kéne gondolni hogy melyik megjelenítés lenne a legmegfelelőbb az adott játéknál.

Szintén jót tett volna pár megrázó animáció vagy archív felvétel, ha valami rondaság történik a játékban, de erre hiába is áhítozunk, a Commandos 2 hangulatilag egy hatvanas években készült háborús vígjáték szintjén marad. Mielőtt ezt valaki egyértelműen negatív kritikának venné, próbálja meg felfedezni a kijelentés pozitív tartalmát!

Erről oldalakon keresztül lehetne írni, de mivel tényleg nem biztos, hogy a készítők szándékában állt az autentikus légkör megteremtése, sőt valószínűleg direkt vették lazára a figurát, így ennek nem sok értelme lenne. Részemről csak

## COMMANDOS 2

EIDOS

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

1 Játékos
memóriakártya 8mb (115KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes agytorna
✕ a stílusa miatt a fél világ kizárva

**6.5 pont**



Mindenki szeret feltevéseket feltenni magában és azokra válaszokat találni. Ezért most lássunk egy két ilyen feltevést, aztán keressünk rájuk választ is!
Mi lenne ha a Walt Disney rajzfilmhősei egyszer csak találkoznának egymással? Mit mondana egymásnak Donald kacsa és Aladdin? Vagy Goofy és Ariel? Érdekes felvetés, de gondoljuk egy kicsit tovább. Mi lenne ha SquareSoft Final Fantasy világának szereplői futnának össze egy sikátorban? Mit eredményezne Squall és Aeris találkozása? Milyen véleménye lenne az aranyos Selphie-ről Wakkának? Ezek eddig egyáltalán nem voltak elképzelhetetlenek, hisz mind két cégtől láttunk már olyan játékokat (sőt a Walt Disney-től rajzfilmeket is), melyekben egyszerre jelentek meg olyan hősök, melyeknek voltaképpen semmi közük egymáshoz. Így a fentebb említett feltevésekre, azaz hogy mi történne az említett esetekben, talán még megtalálnánk a választ, ha jó alaposan körülnéznénk a két cég bibliográfiáján.
Ezért most vessünk fel irracionálisnak ható felvetéseket is! Hogy reagálna a naiv kedves Aeris, ha meglátná Donald kacsát? Mit szólna a hűvös kimért Squall, ha látná Goofy ügyetlenkedéseit? Mi történne a fentebb említett esetekben? Választ akarsz kapni ezekre a kérdésekre? Akkor ajánlom figyelmedbe a PS2-es történelem egyik legeredetibb játékát, a Kingdom Hearts-ot! Ebben a Disney és SquareSoft koprodukcióban készült játékban megtörténhet mindaz, ami fentebb leírtam! Nem mondom, hogy első hallásra nem hangzik ez kissé fáradtnak, talán erőltetetnek, sőt a két cég hírneve alapján még pénzszagúnak is, de az eredmény minden ilyen rosszindulatú feltételezést eloszlat! A Kingdom Hearts ugyanis egy nagyszerű játék! Mintha a legjobb Disney és a SquarSoft alkotások legjavát kiemelnénk és egy játékba gyúrnánk bele. Jelen van a Walt Disney utánozhatatlan képi világa, meseszerűsége és humoros egyéniségei, és a SquareSoft minősége (grafika, zene, filmek), dramaturgiai érzéke, illetve rendezésbeli profizmusa. Így a két cég egy ütőképes alkotást hozott létre, mely jó válasz azokra az egyébként jogos felhangokra, hogy a mai játékokban nincs ötlet és fantázia.







## A SÖTÉTSÉG ÚTJA

De hogyan kerülhetnek össze a Walt Disney és a SquareSoft hősei? Hisz annyira elképzelhetetlenül nagy képi különbség van a két látványvilág között, hogy ha netán FFVII főszereplője, Cloud szerepelne a Herkulesben, egyből furcsákat pislantanánk, hisz egy ilyen SquareSoft-os figura igen erős disszonanciába kerülne a környezetével. Ezért aztán elképzelhetetlen is ez a felvetés. Legalábbis elméletben, hisz a KH-ban ez is megtörténhet!
Sokat emlegettem ugyan a Final Fantasy-t, de a Kingdom Hearts főszereplőjét mégsem ott kell keresni! Alapvetően Square-es külsejű főhősünk neve Sora, ki egy kicsi szigeten békésen él két legjobb barátjával, Kairi-val és Riku-val (nem a FFX Riku-járól van szó, hanem egy tipikus fehér hajú – ezért Sephiroth-os beütésű – srácról, ami már előrevetíti a sorsát!). A három suhanc kicsi kora óta együtt tölti minden idejét. A játékos rivalizáláson (amit Sora és Riku folytat) túl szorgosan dolgoznak, hogy beteljesítsék régi álmukat, azaz felfedezzék a világot. A sziget, amin laknak szép és ideális környezet, de kicsi, ezért sokat ábrándoznak hőseink arról, vajon mi lehet a tengereken túl? "Létezhet-e másik világ vagy világok is?" – tették fel maguknak a kérdést. Mikor kicsit nagyobbak lettek – azaz történetünk kezdetén –, úgy gondolták ideje cselekvésre váltani az ábrándokat,

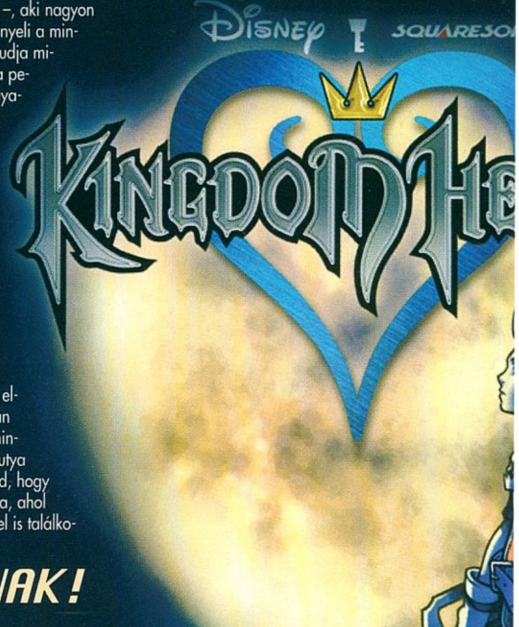
# MESE MINDEN KOROSZTÁLYNAK!

azaz egy felfedezőutat akarnak indítani az óceánon túlra. Ehhez a nagy kalandhoz még egy kicsi hajó – mely inkább hasonlított egy tutajra – építésébe is belekezdtek.
Eközben egy távoli világban Donald kacsa éppen látogatóba indult a királyhoz, Mickey egérhez. Mikor belépett a trónterembe rémülten látta, hogy a király eltűnt. Csak Plútó feküdt a trón mellett, szájában egy levéllel, melyet a király írt Donaldnak. Ahogy ezt elolvasta, Donald ijedségében egyből Goofy-hoz szaladt. A levélben Mickey egér megírta, hogy egy ismeretlen erő tűnt fel a világban. Ez az sötét fekete erő eloltja az égről a csillagokat, azaz világokat pusztít el! Mickey maga indult útnak, hogy felfedezze ennek eredetét, de azért Donald kacsára és Goofy-ra, két legjobb barátjára is bíz egy nemes feladatot. Biztosnak látszik, hogy valahol a világon létezik valaki, aki megállíthatja a gonosz erőket. Fontos ismertetője, hogy egy mágikus kulcsot hordoz, mely a legenda szerint megállíthatja a gonoszt, melynek egyébként Heartless a neve! Donald és Goofy tehát útra kél és egy űr-dimenzió hajóval egy új városi világba, Taverns Townba utaznak, hogy megtalálják a Keyblade, azaz a mágikus kulcs hordozóját.
Eközben Sora és baráti befejezik a hajót és készülnek az utazásra, amikor óriási vihar tör ki a szigeten. Hamar kiderül, hogy nem egyszerű viharról van szó, hanem a Heartless tűnt fel – persze ezt még ők nem tudják. Sora azonnal elindul, hogy megmentse a hajót, de már nem tehet semmit, a vihar szinte mindent elpusztít. Sora megtalálja Riku-t is – közben szörnyek lepik el a szigetet –, aki nagyon furcsán kezd viselkedni és lassan elnyeli a mindent elárasztó sötétség. Sora nem tudja mire vélni a dolgokat, zavarodottsága pedig csak fokozódik, mikor megmagyarázhatatlan fény veszi körül, ami beszél is hozzá. Végül egy kulcshoz hasonló kardot nyom a kezébe, melynek neve Keyblade. Azt persze nem tudja, hogy a Keyblade maga választ gazdát és most éppen ő reá esett választása. Őbenne látja Heartless megállítóját a mágikus kulcs-kard. Sora elindul megkeresni Kairi-t is, és rá is lel az egyik barlangban, melyben egy hatalmas zárt ajtó található már évek óta. Ekkor azonban újabb furcsaságok történnek. Sorát elnyeli a sötétség és nem sokkal ezután egy új helyen ébred. Persze ez se mindennapi, mert épp egy Plútó nevű kutya nyalja az arcát. Gondolom kitaláltad, hogy Taverns Town-ban tér magához Sora, ahol néhány számunkra kedves ismerőssel is találkozik. Itt van például Squall, Yuffie, Aeris és Cid a FFVII-ből. Nekik nem volt szerencséjük, mert a Heartless elpusztította a világukat. Egy véletlen folytán Sora, Donald és Goofy összetalálkoznak, persze utóbbiak nagy örömére, hisz végre megtalálták, akit kerestek. Együtt hármuk feladata lesz világok felkutatása és a Heartless megállítása! A FF szereplők azért tűnnek fel a játékban, mert a Heartless tevékenységének köszönhetően otthontalanná váltak, Walt Disney szereplői pedig a különböző világokban, vagy ha úgy tetszik rajzfilmekben élik életüket. Sorának mindegyik ilyen világot fel kell kutatna, ugyanis valamennyiben van egy úgynevezett Keyhole, azaz kulcslyuk. Ha a Keyhole-t bezárja a Keyblade-del, az aktuális világnak már nem árthat a Heartless.
De nem csak erre jó a Keyblade, hanem a Heartless szörnyei elleni küzdelemben is nélkülözhetetlen. Sorában persze nem csak a világ megmentése munkál, hanem szeretné megtalálni eltűnt barátait. Nem lenne SquareSoft játék ez, ha a sztori nem volna tele pár csavarral és itt is van néhány ilyen. Igazán a jobb poénokat nem akarom lelőni, de izgalmas lesz a különböző rajzfilmek (Kis hableány, Csipkerózsika, Pán Péter) főgonoszainak összeesküvéseit figyelni, illetve nyomon követni, hogyan változik Riku karaktere. A két cégnek amúgy is erőssége a jellemábrázolás, illetve a stílusos karakterek megjelenítése és ez meglátszik a KH-on is. Fantasztikus rajzfilmszerű jellemek és történetek, sorsok szemtanúi lehetünk. Mindez egy olyan látványos introval indul, hogy csak mereszteni fogod a szemed!




## HANGULATBÓL ÖTÖS!

No igen, a hangulat. Egyszerűen fantasztikus, verhetetlen hangulata van ennek a játéknak. Soha nem lehet EGY adott dolog miatt azt mondani egy stuffra, hogy az hangulatos! Mindig sok tényező együttes hatására jön létre a felejthetetlen hangulat. Ezt a hangu-






lati kérdést csak azért fejtegetem, hogy megértsétek a Kingdom Hearts nem azért jó játék, mert benne vannak a FF és a Disney szereplők! Nem azért jó, mert kellemes a története és mind a gyerekeket, mind pedig a "gyereklelkű" felnőtteket is le tudja kötni ez a mese! Nem is azért jó az anyag, mert kitűnő a harci rendszer, élvezetessé és színessé teszi a történetet. Ugyancsak nem a grafika meg a zene, ami miatt kitűnik ez a program az átlagból. Nem! Ezek mind együttvéve csinálnak klasszikust a Kingdom Heartsból! Ritka dolog, hogy ezek a tényezők mind ennyire együtt legyenek, mint a KH-ban. Ha a valaki azt gondolná, hogy ez csak üres próbálkozás, melyben a SquareSoft és a Walt Disney bemutatja a leghíresebb szereplőit az nagyon téved. Nem Donald kacsa meg a Walt Disney karakterei adják el ezt a játékot! Pedig megtehették volna azt is, hogy egy üres tartalmatlan ócskasággal jönnek ki, hisz a két cég koprodukciójában készült projekt már akkor is siker lett volna, ha valami közepeset hoznak össze. De nem ez történt, mert a Kingdom Hearts kiváló! Nemhiába toronymagasan vezet az eladási listákon!

A hangulati élményért egy nagyon fontos dolog felelős: a látvány és annak kidolgozottsága. Fantasztikus dolognak tartom – és óriási programozói munkáról tanúskodik –, hogy mindegyik játékban szereplő WD rajzfilmvilágot tökéletes művészi pontossággal ültették bele a sztoriba. Gondolj csak bele micsoda különbség van a Kis hableány látványvilága és az Aladdin között! Ezt tökéletesen érezni, de nemcsak a világokon hanem a szereplőkön is, hisz mindegyik karakter a saját megszokott WD-s stílusában viselkedik. És ez király! Hány WD-s világ és szereplő található meg a játékban? Megszámolni is sok lenne, de minden fontosabb szereplő itt van. Azt nem írom, hogy mindegyik, mert a WD univerzum hatalmas, de például az oldalainkon látható szereplők MIND benne vannak a játékban – a menüben










a Journal pont alatt olvashatsz róluk egy kis jelentést (meg még sok mást is), sőt azt is megnézheted, hogy melyik rajzfilmben szerepeltek és az mikori, pld. Mickey egér "Steamboat Willie", 1928!

Visszatérve a látványvilágra; látnotok kell a játékban a Tim Burton féle Karácsonyi Lidércnyomás megvalósítását! De említhetném a Szépség és Szörnyeteget, Tarzant, Pinocchiót, az Aliz Csodaországbant, mert bizony mindegyik világ szerepel a történetben – és még sokáig folytatható a sor. A kis hableány nem mindenapi, mert egy víz alatti helyszínt képzelj el, hol vízi állatokká változnak hőseink! Aztán amikor már azt hittem, hogy ennél több már nem jöhet, eljutottam a Micimackó világába, ami egy mellékküldetésként jelenik meg a játékban, mint egy könyv. Szó szerint egy könyv lapjain kell mászkálni, mely a térképet hivatott jelképezni. A feladat megtalálni a hiányzó könyvlapokat, és ezzel tovább folytatni Micimackó és barátainak kalandjait. A könyvben, ha belépünk egy helyre, nem mindennapi grafika fogad minket, ugyanis a könyv mint tudjuk 2 dimenziós, így például a háttérben 2D-s lapfákat láthatunk DIREKT. Nagyszerűen meg van csinálva, ezt látnotok kell!

Az egész játékra jellemző, hogy gyönyörű grafikával kell életre. Külön kiemelném az effektek szépségét, mely apróságok miatt számomra a KH legszebb és talán a leghangulatosabb PS2-re megjelent játék.

## STÍLUS

Mielőtt továbblépnék meg kellene határozni a KH stílusát. Ez könnyen megy, mert 60%-ban RPG, 40%-ban platformjátékról van szó. A két stílus szinte összes pozitív (és negatív) tulajdonságát magában hordozza az anyag. A játék RPG mivoltát erősíti a például a harc, illetve szereplőink fejlesztésének többsíkon felkínálkozó lehetősége. Harc közben Során kívül még a két másik szereplő vesz részt a küzdelemben. Ők általában Donald és Goofy szoktak lenni, de a különböző világokban ideiglenesen egy csomó karaktert is fel lehet venni. Tarzan, Aladdin, Ariel – sokáig folytatható a sor. A küzdelemre jellemző, hogy mászkálunk, közben ellenfelek jelennek meg, melyeket egytől egyik le kell verni. Persze mindegyik után tapasztalati pont jár, ami magával vonja a szintlépés ehetőségét is. Természetesen fegyvereket és egyéb védekezést szolgáló tárgyakat (gyűrűk, nyakláncok stb.) is fel lehet aggatni karaktereinkre. Visszatérve azonban a szintlépésre, nem csak a klasszikus dolgok (HP, MP, erő, gyorsaság stb.) növekszik a segítségével. Kifejlődnek képességek, azaz Ability-k is. Az azonos nevű menüben a legváltozatosabb képességek jelennek meg. Karaktereink rendelkeznek AP pontszámmal. Ez azért fontos, mert az Abilitik felszerelése AP-t igényel, azaz nem lehet mindegyiket tetszés szerint felrakosgatni. Hogy milyen képességek fejlődhetnek ki? Ezerféle! A legáltalánosabbak a támadások és kombók, de olyan speciális adottságok is előjöhetnek, mint például az elszórt kincsek (pénz illetve gyógyító zöld bogyó) vonzása. Lesznek különleges képességek is (Shared), melyekkel például nagyobbat ugorhatsz vagy gyorsabban úszhatsz, de ezek csak később jöhetnek elő. Ugyancsak a játék RPG-s jellegét erősíti a varázslatok jelenléte. Ezek történet szerint fognak kifejlődni, bár Donald már az elején rendelkezik néhánnyal. Sőt, nem csak varázslatok jönnek elő, hanem FF mintára különféle megidézhető lények, vagy úgyis mondhatnám mesehősök. Megidézhető (Summon) az Oroszlánkirályból Simba, de említhetném Dumbót vagy Bambit, esetleg az Aladdinból a Dzsinnt is.

A KH platformszárnyát a pályák felépítése és számtalan elrejtett bonusz erősíti. Rengeteget kell ugrálni és gyűjtögetni. Sok-sok elrejtett dobozt lehet találni, bizony a játékot 100%-ra kiismerni elég nehéz. Az egyik mellékküldetésben például a 101 Kiskutya elveszett 99 tagját kell megtalálni, melyek hármasával bújnak meg dobozokban. Mint platformjáték is jól vizsgázik a KH, de még tovább bővíthetjük a játék által érintett stílusok körét. A világok közötti utazás ugyanis nem automatikus, ilyenkor egy űrhajót kell vezetnünk számtalan akadály és ellenfél között. Az akadályokat persze fegyverrel lehet megszüntetni, tehát ezek a pályák egyfajta lövöldözős akciórésznek is megfelelnek. Ráadásul még a hajót is tetszőlegesen lehet fejleszteni, sőt újabbak építésére is lehetőség van!





## SEMMI SEM TÖKÉLETES...

A közhely remekül jellemzi a KH-t is. Hibák? Vannak! Először is a kamerakezelés botrány! Ilyen rosszul még talán egy játékban sem láttam megoldani, de még a Tomb Raider-ben sem. Összevissza mozog, nem követ rendesen, ide-oda váltogatja nézeteket, néha hihetetlen manővereket csinál. Nem egyszer ki is hozott a sodromból, és sokszor közel álltam ahhoz, hogy fizikailag is bosszút álljak valami közelembe eső tárgyon a játék hülyeségei miatt. Így csak verbálisan átkoztam el a programozókat úgy 100 évre elegendő szitokszóval. Engem idegesített, hogy a szörnyek folyamatosan újratermelődnek (ha nagyon sok van belőlük kicsit le is lassul a játék, ejnye!), de ez csak egy sajátosság. Aztán a másik platformjátékokra oly jellemző momentum, hogy egy-egy elvétett ugrás miatt kilométereket kell gyalogolni vagy úszni – ez különösen sokat jelentkezik itt, mert mintha néha a gombok nem időben reagálnának, pld. ugrás késése, túl érzékeny analóg kar stb. Néha volt olyan érzésem, hogy direkt arra mentek, hogy jól kicsesszenek velünk. Egy példa erre: ha ugráskor valami közbeeső magaslat széléhez érsz, Sora automatikusan megkapaszkodik a szikla, kő, fa stb. szélén. Igen ám, de sokszor úgy csinálták meg ezeket a helyeket, hogy az éleket kicsit lekerekítették (szándékosan), így ott nem lehet megkapaszkodni, így hiába is ugrottál el odáig vagy a platform szélére, lecsúszol! Ettől is néha felforrt a hidegvérem. A grafika bár gyönyörű, de van egy csúnya hiba: ANTI-ALIASING!! Méghozzá nagyon-nagyon látszik. Jól megfigyelhető, hogy a kontúrok mozognak, ricegnek, minden recés (nem is kicsit), néha már gusztustalanul. Ez mozgás közben bántóan hat a szemre és csökkenti az egyébként meseszép látvány élvezhetőségét. Nem értem az okát ennek, hisz nem hiszem, hogy nem vették észre, bár azt hiszem ezt felfogatjuk a Sony baklövésének... Hát most itt az eredmény. Mellesleg a vízeffekttől sem voltam elájulva, láttam ennél már jobbat is.

Még szerencse, hogy a hibák jó része megszokható, még a gyalázatos kamerakezelés is. De nem csak megszokható, hanem megbocsátható is, mert ez egy rendkívüli játék! Igaz kicsit komikus látvány, ahogy egy fiatal manga-srác egy óriási kulccsal aprítja a szörnyeket, akikre Goofy vadul róront, Donald kacsa varázsol és a csata hevében egyszer csak előjön Simba és jól odacsap a szörnyeknek, de garantálom, ha ezt élőben látod és még át is éled, minden hibáját megbocsátod neki! Még a legbosszantóbb bakikat sem veszed annyira komolyan, mikor történet előrehaladtával találkozol kedves WD hőseiddel és rajzfilmjeiddel, illetve átéled újra azok hangulatát. Újra gyerek leszel anélkül, hogy gyerekes lenne ez a játék. Ekkor mindent megbocsátasz, mint tettem azt én is. Lehet, hogy a Kingdom Hearts nem tökéletes játék, de hogy az egyik legeredetibb és leghangulatosabb, ami eddig PS2-re megjelent, az biztos!

*Veres Miki*
*veresmiki@576.hu*

### KINGDOM HEARTS

**DISNEY/SQUARE SOFT**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
memóriakártya 8mb (131KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ tökéletes hangulat, óriási ötlet, nagyszerű megvalósítás
× kamerakezelés, anti-aliasing

**8.5 pont**



## PANKRÁTOR SKORPIÓ, VAGY MI A SZÖSZ...

# THE SCORPION KING
## RISE OF THE AKKADIAN

Szokás a filmekből játékot készíteni, amióta léteznek a szoftverfejlesztő cégek, ez megfigyelhető. Nagyrészt minden, ami kicsit is sikeresebb volt a nagy vásznon, az már mehet is a virtuális világba. Az Universal kiadónál ez pláne igaz, manapság mindenből megpróbálnak beszedni egy kis többletbevételt. Ez már a Múmia folytatásánál is kiderült, ami sajnos nem csak a moziban riogatta az embereket, hanem a PS2-es gépen is. Szerintem borzalmas volt a program, és ha jól emlékszem, az is lehúzta rendesen, aki tesztelte...(talán a Veres kolléga volt, és ha valakinek hiszek, az ő...). Szóval nem volt egy nagy



élmény. Most meg itt ez a Skorpiókirály...csak tudnám, minek... Engem már a film sem érdekelt, a főszereplő Dwayne "The Rock" Johnsonnal egyetemben. A menüben még jó kedvünk lehet, és esetleg reménykedhetünk abban, hogy egész kellemes csalódásban lesz részünk, de le kell lomboznom mindenkit, ez a stuff legjobb része. Folyamatosan a Godsmack "I Stand Alone" című száma pörög, ami megadja az alaphangulatot, a menü pedig igényes, jól átlátható. Érdemes a Bonus opciót megtekinteni, mert nem spórolták a helyet a DVD-n, és rengeteg kis filmecskét tekinthetünk meg itt. Az új játék indításával bele is pottyanunk a sztoriba, ami annyit tesz, hogy megkezdődnek a kalandjaink. A kalandok szó kicsit túlzás. Mindössze annyi lesz a dolgunk, hogy megyünk előre, és szanaszét verünk mindenkit, aki elénk kerül. Felrúgjuk a vázákat, meg az adagedényeket (köcsögöket akartam írni, de aztán rájöttem, hogy azzal félreértésekre adhatok okot...) felkapjuk a drágaköveket, használjuk a különleges képességeinket, és örülünk, mint majom a farkának. Na jó, örülni nem muszáj...pláne nem a majom farkának...:-). Ez a különleges képesség egyébként különböző speciális csapásokat takar, de senki ne várjon valami nagy újdonságot. A pályák egyszerűek, unalmasak, és egyformák... Igazából nem tudom, hogy valaki fog-e vele játszani egy óránál tovább, mert egyszerűen unalmas. A grafikája még egy jó közepesnek elmenne, valamint a hangok sem rosszak, de a hangulata, és a szavatossága egyszerűen borzalmas. Most őszintén...ki az manapság, aki arra vágyik, hogy egy középszerű játékban, egy izomagyú állattal romboljon le mindent és mindenkit, mindenféle változatosság nélkül? Én biztos, hogy nem vágyom rá, és szerintem a többség sem. Jobb lett volna, ha a Skorpiókirály megmarad filmnek, és nem erőltetik ezt az egészet. Talán még meg is néztem volna idővel, de most már biztos nem fogom... Elvették a kedvem tőle... Kíváncsi vagyok, hogy a Buliszerviz, meg az Amerikai Pite szerű filmekből mikor lesz játékváltozat, mert azokat azért megnézném. Biztos izgalmasabbak lennének, mint a teszt alanya. Mondjuk az előbbiben az egyik feladat a "kutyás szendvics" elkészítése lehetne...blőőőee! Nekem jó a gyomrom, de annál a jelenetnél majdnem hánytam. Aki nem tudja, miről van szó, az nézze meg a filmet, mert nagyon durva. Ezzel búcsúznék is, a Skorpiókirályra visszatérve pedig, szerintem ne is közelíts felé, hagyd a polcon porosodni, mert drága mulatság...nem éri meg!

*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*



**THE SCORPION KING**

**UNIVERSAL INTERACTIVE**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | siralmas |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

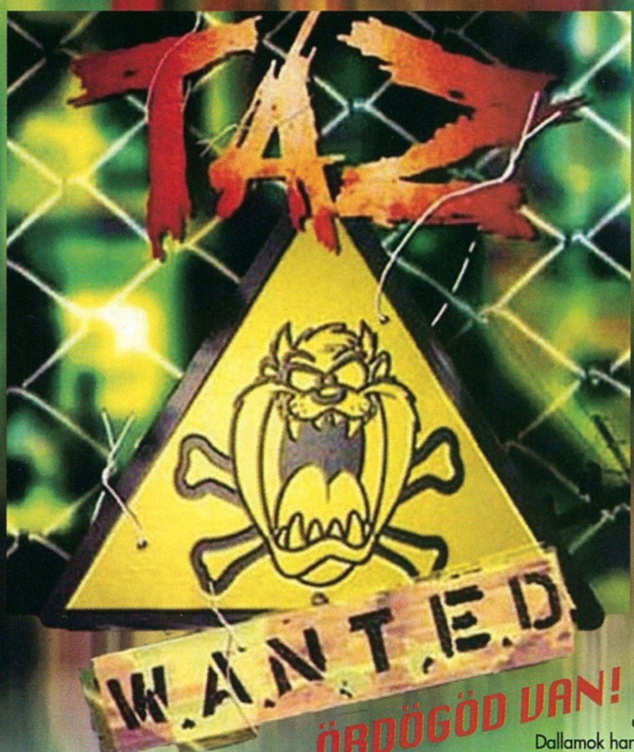
1 Játékos
memóriakártya 8mb (85KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ sok bonusz, "I stand alone" szám
× unalmas, egyszerű, unalmas, csunya, unalmas...

**4 pont**








## ÖRDÖGÖD VAN!

Szerintem nincs is olyan fiatal, aki nem ismerné a nálunk Bolondos Dallamok címmel futó sorozatot. A rajzfilmeknek rengeteg rajongójuk van, én is imádtam régen a Prérifarkassal harcoló Kengyelfutó kalandjait (persze a farkasnak drukkoltam...), vagy a Csőrikére vadászó szerencsétlen kandúrt, vagy Tapsi Hapsit és Dodó kacsát. Még manapság is előfordul, hogy ha valamelyik csatornán a Dallamok megy, akkor elkezdem bámulni és ezzel nem csak én vagyok így. Valaki vagy szereti ezeket a rajzfilmes állatkákat, vagy nem volt gyermekkora. Az Infogrames már jó régen felfedezte, hogy mekkora üzlet rejtőzik ebben a sorozatban, ezért fel is vásárolta a jogait, ami azt jelenti, hogy időnként nem meglepő, ha valami ebben a világban játszódó program hagyja el a műhelyüket. Ráadásul a technika is rengeteget fejlődött, ezért már nem is olyan nagy dolog elérni azt a hatást, amit ezek a kis rövid mesék nyújtottak. Ebben a legjobb partner a Cell Shading technika, amit már ismerhetünk egy ideje, és szerintem a videojátékok iparának egyik legzseniálisabb ötlete, főleg ha az olyan készülő gyöngyszemekre gondolunk, mint az Auto Modellista, a Robotech: Battlecry, vagy a fantasztikus XIII. Vagyis...végre, ha egy rajzfilmes játék kerül elénk, akkor tényleg úgy érezzük magunkat, mintha ott lennénk mi is, azok között a kis idióták között. A TW főhőse az egyik legidiótább Dallamok tag, a Tazmán Ördög. Szokás szerint morog, hörög, idétlenkedik, és mindenféle bajba kerül. Természetesen a mi feladatunk lesz, hogy segítsünk neki. A kamera hátulról követ minket, ezzel elérve a jó öreg, klasszikus 3D-s platform hatást. A menüben láthatjuk a megszokott opciókat, egyedül a kétjátékos lehetőség adhat okot némi meglepetésre, mivel ez egy ugrálós, mászkálós stuffnál nem valami megszokott. Ez a rész pár többen játszható mini-játékot takar. Lehet rombolgatni, vagy akár versenyezni is, ez utóbbit amolyan Space Race módra. Csak az a kár, hogy gépi ellenfelek nincsenek. Egyébként a normál egyjátékos mód teljesen a szokásos. Ide-oda kell ugrálni, szaladni, felszedni mindent, ami csillog, forog, sok van belőle...valamint vigyázni kell a rád támadókra. Vannak még apróbb feladatok, de ezek is a hétköznapi sémát követik. Az egyetlen érdekesség a telefonfülkékben rejlik, ezekben ugyanis át tudsz öltözni. Ezen a módon lehet belőled szarvas (ennél a pontnál a WinWord kijelentette, hogy ilyen szót nem illik a képernyőre írni...hát igen...rossz az, aki rosszra gondol, szokták volt mondani), lemezlovas, deszkás, és egyéb közveszélyes őrült, na és persze mindegyik ruhához jár valami speciális támadás is. Ez elég vicces, meg úgy az egész program az. Hozza a Bolondos Dallamok hangulatát. Néhol kicsit nehéz, és idegtépő (ez meg az Infogrames hangulatát hozza, ezért meg sem lep a dolog...), de többnyire rendben van. A grafika önmagáért beszél szerintem, legalábbis nekem nagyon bejön a Cell Shading. A zenék, hangok pont megfelelőek, és a szavatosság is egészen jó. Nem egy nagy újdonság a Taz Wanted, de a gyerekeknek, és a rajzfilmek kedvelőinek feledhetetlen szórakozást nyújt majd...

*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*






**TAZ WANTED**

**INFOGRAMES**

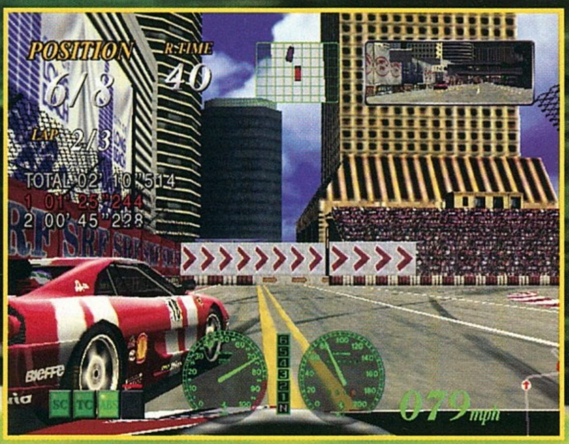
| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (174KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ igazi rajzfilmes grafika, és hangulat, kétjátékos feladatok
× mindenben jó, de semmiben sem kiemelkedő...

**7.5 pont**




Valakinek az autó egy szerelem... Egy szentély, ahova bármikor betérhet, csak rá vár, csak az övé. Van, aki jobban szereti az autóját, mint a feleségét, vagy a családját. Ez egy életforma. Vannak ilyen emberek, és bár én nem tartozom közéjük, az autók szeretetét valamilyen szinten meg tudom érteni. Én is szeretem őket, de nem vagyok fanatikus. A GT-ben megtettem, hogy csak úgy nézelődtem a szebbnél szebb járgányok között és figyeltem az adataikat, próbálgattam őket különböző színekkel...kábé két-három órám elment azzal, hogy gyönyörködtem bennük, de azt hiszem, hogy ez volt a legtöbb idő, amit ilyesmivel töltöttem egyhuzamban. Szeretem én is a csillogó-villogó autócsodákat, de számomra sok minden fontosabb az életben. Ezért maximum a játékokban élem ki azt a kevés rajongást, ami belém szorult. Szerencsére egyre jobbak az ilyen témájú alkotások, és egyre közelebb kerülnek a valósághoz. Mind kinézetre, mind szimuláció terén. Az egyik legkomolyabb szimuláció, ami régebben ledöbbentett, az a SEGA F355 gépe volt a játéktermekben. A három képernyő és a hangzás, valamint az érzés egyszerűen sokkolt. Sokaknak lett mindennapi programja az, hogy pár százast elverjen az automatára, de én csak egyszer ültem bele, egészen addig pihentettem a dolgot, amíg DC-re ki nem adták a játékot. Akkor azonban rá kellett jönnöm, hogy a játéktermi gép hangulatát, érzését egyszerűen nem lehet pótolni otthon, egy normál TV-n. Valamint ab-




## REPLIKA FERRÁRIMAT EREDETIRE CSERÉLNÉM!

ban is biztos lehettem, hogy ez a program nem nekem készült, mert túl nehéznek találtam. Azóta eltelt két év, és már nem is emlékeztem az egészre, egészen addig az álmos reggelig, amikor megkaptam Martintól a havi "szeretetcsomagomat". Éppen a boltot nyitottuk a Westend üzletközpontban, amikor megérkeztek a lemezek, köztük a Ferrari átiratával. Nem mondhatni, hogy túl sok hatással lett volna rám, valahogy nem tudott felizgatni a dolog, ráadásul nem is vártam tőle túl sok mindent. Éreztem, hogy semmi változtatás nem lesz benne, és ez be is igazolódott. Hogy ez most jót, vagy rosszat jelent? Még meggondolom...

### FERRARI, AZ ÁLOMAUTÓ...

Sokak számára az, igazából én sem lennék boldogtalan, ha megdobnának eggyel a cég járgányai közül. Az igazság az, hogy ezek a gépcsodák megdobogtatják minden érző férfi szívét. Ezért valamilyen szinten mindenképpen jó lehet, ha az embernek van egy játéka, amiben CSAK, és KIZÁRÓLAG Ferrarik szerepelnek. A lemezt behelyezve láthatjuk, hogy ismét azt kaptuk, amit DC-n is, tehát Arcade verseny, bajnokság, profi verseny, ahol a technikád, és a stílusod alapján pontoznak, valamint többjátékos mód. Utóbbiban ketten küzdhetünk meg egymással, a legelsőben a kiválasztott pályán nyomulhatunk, a bajnokságban pedig értelemszerűen sorban kell legyűrni az ellenfeleket, minden futamon. A profi versenyeknél az előzést figyelik, valamint azt, hogy ne koccanj, vagy ne menj le az útról, meg hasonlók. Ez így még nem is egy olyan nagy dolog, de mint említettem, ez egy szimuláció. A futamok előtt kiválaszthatod, hogy segítséggel, vagy anélkül szeretnél e indulni. A segítség nagyon sokat könnyít a helyzeteden, mivel ilyenkor automata sebességváltód van, és még fékezned sem nagyon kell, csak az ideális ívet érdemes kikeresned a győzelemhez. A szimulációs verzió már kicsit keményebb. Ilyenkor minden a nyakadba szakad, vagyis neked kell fékezned, és még a sebességet is te váltod. Bele lehet tanulni, de elsőre nem fog menni, az biztos. Ráadásul jó szimulátorhoz illően elég egy kicsit letérni a fűre, már kacsázol is ide-oda. De nem baj, ez bele fér, sőt hozzá tartozik. Egyébként rengeteg mindent be tudsz állítani, még azt is, hogy melyik pályán, milyen legyen az ég. Nagyon nem izgatott a dolog, ezért hagytam úgy, ahogy alapból van. No mindegy, ezt csak úgy érdekességképpen említettem meg. Az autódat is alakítgathatod kedvedre, de tényleg mindenbe bele buherálhatsz, bár sok értelme nincsen, mert szerintem az alapbeállítások elég jók. Aztán a versenyek előtt ki, és bekapcsolgathatod az időt, ami engem alapból idegesíteni szokott (vagyis első lépésem: Time Off...), meg ilyenek. Van lehetőség... Az egymás elleni emberi küzdelem meg szerintem magáért beszél...

### AKKOR IS KOPOTT AZ AUTÓM...

Nekem még mindig nagyon tetszik az F355, pedig már nem egy mai darab... Igazából a grafikáját már-már "csúnyának" is lehetne nevezni lassan, de azért még nem olyan durva a helyzet, ráadásul valamiért ez az a játék, amiben nem is annyira lényeg a külalak. Jó-jó...számít az is, de amellett, hogy jó erős közepesnél nem tartom többre, nem foglalkoztatott a futamok alatt. A hibák ráadásul nem is merülnek ki a vizuális problémák terén, mert a zenékkel is van néhány bibi. Szerintem katasztrófa egynéhány szám, amit a játék alatt hallhatunk... Ajánlott időnként leszedni a hangerőt, mert könnyen beleőrülhet az ember. Ami kicsit még csípte a szemem, az nem más, mint a fizika egynémely sajátossága. Nagyrészt nincs vele gond, és tényleg kimeríti a szimuláció fogalmát, de az ÜTKÖZÉSEK!!! Hogy melyik szerencsétlen nyavalyás bénázta el ennyire, azt nem tudom, de volna még mit tanulnia, az biztos. Kedvenc foglalatosságom ugyanis, hogy néha, amikor elunok egy futamot, akkor megfordulok, és elkezdem cseszteтni a jónépet azzal, hogy teljes izomból belehajtok a szembejövőkbe... Tudom, tudom, hülye vagyok, de néha rám jön és akkor nem bírok leállni. Szóval most is ezt tettem, de arra nem számítottam, ami utána történt. Bele rontottam az élbolyba, mire a szembejövők úgy gurultak szanaszét, mint a biliárdgolyók, ha közéjük ütünk. NEM VICC!!! Esküszöm, hogy ilyen ronda ütközést már régen nem láttam. Még a mindenféle Titus, meg hasonlók gyártotta programokban is jobban van megoldva egy ilyen helyzet. Borzalmas. Ezen kívül nagyrészt rendben van minden. A többi tényleg szimuláció, sokszor kicsit nehezebb is a kelleténél, valamint leköti egy darabig az embert, és élvezet időnként elővenni. Aki szerette, most sem fog meglenni nélküle, és az ilyen játékosokat nem fogja zavarni sem a grafika, sem a zene, sem a többi hiányosság. Azonban a fiatalabbakat már nem nagyon fogja meghatni, sőt...talán még le is fogják hurrogni azt, aki ajánlja nekik. Az azonban biztos, hogy ez már egy régi anyag, és ez meg is látszik rajta...valamint az is biztos, hogy a játéktermi automatát nem lehet pótolni otthon. Szerintem nem kellett volna újra elővenni, meg kellett volna hagyni legendának (mert AZ volt...), és kellett volna írni egy új verziót. Szerintem jobb lett volna, aztán majd meglátjuk az eladásokból... Én adok neki hét pontot, aztán aki nagyon nagy rajongója volt a játéknak, az még egy keveset számoljon hozzá, és megkapja a neki való eredményt... Szerintem ennyit ér.

*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*










## F355 CHALLENGE

**SEGA/AM2**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (24KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a klasszikus játéktermi gép, jó hangulat
× már túl klasszikus, rengeteg hiányossággal

**7 pont**








# RESIDENT SZAMURÁJ

Mikor Martintól megkaptam az Onimusha kettőt, örültem ugyan, de aggódtam is kissé, hogy mit fogok írni egy olyan játékról, aminek első részét Böjtös kolléga már eléggé kielemezte PS2-re és Xdobozra is. Rövid tanakodás után (magammal) arra jutottam, hogy leírok mindent és tartózkodok az olyan "ha erre vagy arra vagytok kíváncsiak, vegyétek elő ezt meg azt az előző számot" mondatoktól. Különben is, lehet, hogy Te most vetted kezedbe életed első 576 Konzolját, és a hivatkozásosdit csak amolyan árukapcsolásként fognád fel.

Szóval kezdjük a legelején. Bár a fix hátterek előtt mozgatott poligon objectek nem a Capcom találmánya, mégis ők vitték tökélyre eme műfajt a Resident Evil sorozattal. A zombik inváziója a kis szürke gépen három folytatást ért meg, majd lett belőle rendes poligon hátteres rész is, de vélhetően az érdeklődés erős hanyatlása miatt (teljesen ugyanaz a játék volt az összes, csak más szereplőkkel) a horrot inkább átvitték az ilyet még úgysem látott nintendósok táborába, Gamecube gépre. A cég azonban a technikát megtartotta, akár a többiek egy nehezen fejlesztett 3D-s motort, és anno ezzel gyártotta le az első Onimushát is, azonban itt az ijesztgetés és komótos játékmenet helyett már a dinamikus harcot helyezték az előtérbe. Bár értelmét nem látom a pre-renderelt (előre kiszámoltatott) hátteres stuffoknak a mai next-gen időkben, de meg kell hagyni, hogy a poligon alapú grafikai processzorok még messze állnak a ray-tracing programok időrabló matematikai algoritmusaival legenerált képek előállításától. Még az Xbox Nvidia chipje által támogatott programkódok is drasztikusan ejtik a poligon számot és a képfrissítést, ha valami speciális dologra akarja rábírni a masinát a kóder, pedig a mai gépek közül ennek a GPU-nak van a legnagyobb teljesítménye (papíron). Szerintem fix háttér legfőbb oka a lustaság, mert a PS2 esetében már hagytuk el az állkapcsunkat a Devil May Cry (szintén Capcom találmány) valós idejű, gyönyörű és effektekkel telinyomott, röccenésmentesen kezelt világa láttán. Bár végül is igazuk van, amíg veszik az emberek, minek öljenek időt és fáradtságot a programozásba, mikor ez sokkal könnyebb és gyorsabb út? Viszont ez számomra technikailag értékelhetetlen. Ellenben szép, nagyon szép...

## SZTORI

Az Onimusha történelem a Warlords alcímű játékkal kezdődött, amelyben egy Samanosuke Akechi nevű hős volt a központi alak. A történet 1560-ban játszódott Japánban, amikor egy bizonyos Yoshimoto hadvezér háborúval akarta összefogni a szétesőben lévő birodalmat. Minden ment is neki szépen és jól, egy napon azonban Owariban az ottani úr, Nobunaga Oda valahogy simán leveri a nagy számbeli különbség ellenére is seregét, őt magát pedig jól lefejezi egy harcos. A győztes éppen ünnepelne, amikor őt is eléri végzete egy torkát átfúró nyílvessző képében. Idővel azonban a környékről fura eltűnések és démoni praktikákról érkeznek hírek, amik mögött a most már démoni sereget vezető démoni Nobunaga áll. Akechi san azonban nem végzett a játék végén tiszta munkát, mivel a második rész elején 1573-ban megint csak Nobunaga tűnik fel harcosaival, hogy látványos és véres jelenetekkel teletűzdelve kiirtsanak egy egész falut. Csupán egy harcos marad életben, aki az esemény fennforgása alatt nem tartózkodik a tett színhelyén, és ő lesz az új hős is: Jubei Yagyu. Fenti fanyalgásom ellenére azt meg kell hagyni, hogy a japánok tudnak rendesen computer animációs filmet gyártani! Az Onimusha 2 bevezetője egyszerűen fenomenális, csak nagyon picivel marad el az FFX mozijaitól! És nem csak az olyan durva jelenetek miatt, mint amikor egy lándzsával felnyársalt emberrel feltörlik az utat lóháton, vagy pedig nyilakkal az ajtóhoz szegeznek valakit. A mozgás, a kameraállások, az effektek mind egységet alkotnak és sokadszor is meg kell állapítanom, hogy ez a nép tud valamit, amit mások nem. A film végén a mellékszereplők és a főhős bemutatása következik, és bent is találjuk magunkat a játékban.

## LÁTVÁNY

Sajnos nem hiszem, hogy a grafikán számottevő javítást eszközöltek volna – már úgy értem azon a pár ezer poligonon, ami bőven elegendő a szereplők kirajzolásához. Talán ez is az oka annak, hogy az emberek és szörnyek még mindig elütnek kissé a háttértől, de végül is ez abszolút nem ölt zavaró mértéket. Az viszont sokkal zavaróbb és elkeserítőbb volt számomra, hogy még mindig lehet fallal vagy más akadállyal szemben egy helyben futni! A játékosok 99%-a ettől a ténytől csak legyint, és nekem is be kell látnom, hogy a korrekt ütközés kezelés valószínűleg a dinamikus játék rovására menne, mikor a hős elakad mindenféle szegletben meg ilyesmiben. Csak nekem szúrja a szemem a dolog, nem tehetek róla! De hamar feledtette velem a helyben futást a grafika. A kezdő faluban esik az eső, villámlik, és a picit statikus hátteret néha feldobja az egy-egy szélfújástól rezgő növényzet, például az első mentési helynél a kamera előtt. A véres jelenetek sem korlátozódnak az intró filmre, mivel a faluban egy túlélő botorkál elő, lábában és hátában nyíl, majd a párbeszédünket és a fickó gerincvelőjét egy dárda szakítja meg hirtelen. A szereplők motion capture-ja nagyon jól sikerült, emberiek és valósághűek a mozdulatok. Magát a technikát mi is meglesheltjük a főmenünél a koncepció grafikák mellett. Láthatjuk, hogy digitalizálják be a mozgásokat az emberekre és lóra ragasztott fehér labdacsokkal, hogy állít be a rendező egy-egy jelenetet a színészekkel, és hasonló kulisszatitkokat is szemrevételezhetünk. Az külön tetszett, ahogy több harcos vagy szörny körbevesz minket, lassan körözve, tisztára mint a karate vagy kung-fu filmek jeleneteiben. Egyes ellenfelek az ügyességüket használják, elugrálnak és védekeznek, de egy nagyobb fajta állat inkább az erejében és hatalmas husángjában bízott, amit profi módon pörgetett ide oda a kezében. A harc animációja is jó, elmosás effekt a kardokon, a démonok piros szemei fény csíkot húznak maguk után, és a kard meg más fegyverek kezelése életszerű, mintha tényleg lenne valami súlya az adott tárgynak. Ezeket a harci eszközöket nem csak más lények ellen fordíthatjuk, de az extra célpontokkal nem bántak bőkezűen (sajnos). Az első pályán pár vékony fa az, amit átvágva egy ládához juthatunk, a bányászfaluban néhány hordót törhetünk össze, és ugyancsak a kezdő helyszínen (de nem a kezdéskor) egy házban pedig papírfalakat szakíthatunk be harci szerszámunkkal. Az álló háttereket is csak nagy ritkán bobja fel egy nagyobb, scrollozozó terület, amin picit jobban érezhetjük a szabad mozgás lehetőségét. Természetesen a háttér képek nem állandóan valami unalmas állóképek, mivel egyrészt valami animációval is mozgalmassá tették némelyiket, másrészt pedig valós idejű látványelemeket is gyártottak, amik igazán jól sikerültek. Kedvencem a hegyi pályákon gomolygó köd, amiben az ellenfelek is eltűnnek amolyan Silent Hill módra, az animációk közül pedig kiemelem a vizet, ami folyóknál gyönyörű vízfolyást, tengernél pedig ugyancsak élethű hullámzást eredményez. Ez az egyik helyen annyira jó volt, hogy a partot nyaldosó hullámok még valami hínárt is lebegtettek, teljesen valószerűen. Járhatunk majd erdőkben (egyik helyen relaxálni is lehetett volna a madárhangokkal teli árnyas fák alatt, ahol ormányos bogár mászott az egyik fatörzsön), nyomasztó bányákban és föld alatti barlangokban, házakban és hatalmas palotákban is. Tény, hogy a program nagy erénye mindenképpen a grafika, de vajon a játékélmény tudja-e követni ezt a csillogó külsőséget?





## JÁTÉKMENET

A válasz határozott igen. A játék magját szolgáltató harc bár kissé nehéz, de nem a frusztráló eredménytelenség irányába billent át, hanem megmaradt a kemény munka árán elért édes győzelem izével kecsegtető kihívás szintjén. Ez mondjuk nem annyira igaz az átlagosnál keményebb felkészülést igénylő főel-









lenfelekre, ahol az ember száját illetlen indulatszavak is elhagyhatják rútul káromolva a teremtőt és a játékot egyaránt. A sima ellenfeleket szerencsére könnyű kiismerni, és miután betanultuk támadási technikájukat, hamar megsemmisíthetőek a rút démoni lények. A dolog persze nem ennyire egyszerű, mivel a szörnyek igen ritkán támadnak ránk egymagukban, jellemző rájuk a csapatmunka, ami időzítési érzékünket teszi próbára, hogy mikor kitámadunk a védekezésből, nehogy a hátunka kapjunk pár kardcsapást vagy néhány jól irányzott nyílvesszőt. Nyilazni mi is tudunk később, illetve más távolsági fegyverrel is képesek vagyunk manipulálni egy-egy alszereplő irányítását megkapva. Az életünkre törő démonok irtása nem felesleges időtöltés, ugyanis az első részből (és a DMC-ből) megismert lélekgyűjtési képességgel (Kör gomb) tudjuk fegyverünket és páncélzatunkat fejleszteni a save pontok tükreinél! Célszerű nem elosztani a tárgyak között, hanem egyet teljesen feljavítani, és csak azután elkezdeni a következőt. Begyűjtendő démonlélekből négy fajta található: a piros a cucc fejlesztő, a kék a mágikus erő, a sárga a pedig az életerő töltő. A negyedik fajta a nagy, lassan úszó lila lélek, amiből ha ötöt begyűjtöttünk, kis időre Onimushává válunk, ami kék aurát és igen nagy pusztítóerőt adományoz Jubei barátunknak. Mondjuk sokkal logikusabb lett volna az, hogy mi határozzuk meg Onimushává válásunk idejét, mert gyakran csak akkor jön az ötödik lila, mikor már alig maradt irtani való szörnyeteg a helyszínen. A harc nem igényel különösebb betanulást, az R1 lenyomva tartásával a legközelebbi ellent választjuk ki, ha erősen nyomjuk, akkor a fegyver némi mágiával is feltöltődik, majd a Négyzet folyamatos nyomkodásával csapkodunk egy darabig, az L1-el blokkolásba húzódunk, kivárunk, és megint Négyzet. Kombinálhatjuk is támadásunkat, például a hátra + Négyzet egy nagyot rúg az ellenfélbe, amitől a tapasztalatlanabbak el is esnek – jöhet az L1-et, magától védi a támadások nagy részét. Viszont ehhez unlockolni kell az Easy nehézségi fokozatot, ami a játék első harmadában következik be körülbelül. Ha megvan, megéri visszamenni a főmenübe, bekapcsolni a speciális menüpontban (ahol a grafikák és a filmek is vannak), majd elmenteni a játékot és újrakezdeni elölről. Különösen a főellenfelek megsemmisítését könnyíti meg számunkra.

het az átszúrásos kivégzés, az előre irányt nyomva pedig szúrás az ellen felé. További kombókat lelhetünk általában a képkirakós záras ládákban. Védekezésnek lehet még a hátrafele vagy oldalra is mozdulni, ami meglepően használhatóra sikerült! Ez sajnos nem mondható el a Háromszöggel aktiválandó mágikus támadásról, ami hamar kimerül és ehhez képest a hatása elég csekély. A blokkolás automata is lehet, ilyenkor ha nyomva tartjuk az L1-et, magától védi a támadások nagy részét.

## EXTRÁK

A harcon kívül még egy igen érdekes lehetőséget is kínál ám a játék, ez pedig a Gift rendszer, amivel a főbb mellékszereplőket vehetjük rá arra, hogy szorultabb helyzetekben, csatákban, főleg a főszörnyeknél a segítségünkre legyenek! Ennek a szinte más adventure lehetőségnek a lényege az, hogy minden fontosabb embernek adhatunk tárgyakat, amik a menün belül a Gift oszlopban jelennek meg, és ha jól választottunk, akkor egyrészt a szereplő barátsága nő meg irányunkban (ettől függ a segítség is), másfelől pedig cserébe kapunk mi is valamit. Ez lehet egy másik Gift dolog, vagy lőszer, esetleg erős orvosság az életerőnkre. Hogy kinek mire van szüksége, azt jó megtudni, mielőtt például a nagydarab iszákosra rá akarunk sózni egy legyezőt. Ez természetesen beszéddel lehetséges, csakúgy mint a játékban bárkivel a kommunikáció (X gomb). Hogy az átadott ajándéknak milyen haszna volt, azt is elolvashatjuk az átadás után, például a fickó mosolyog, szomorú, morcos lesz vagy éppen dühös. A játék végigjátszható úgy is, hogy nem adunk senkinek semmit, de így elesünk az értékes segítségtől és jó pár hasznos tárgytól is, ami csak megnehezítheti feladatunk végrehajtását. A Giftektől függetlenül ellenben lehetőségünk adódik például Oyu (a lány) irányítására is, de többet nem árulok el. Tessék szépen játszani érte, összegyűjteni az öt szent gömböt, és jól leverni a fődémont.





## ÉRTÉKELÉS

Az Onimusha 2 mindenképpen egy profi munka. A harci rendszere igazán jó és használható, a puzzle részek, logikai feladatok pedig inkább csak amolyan Resident Evil maradványok, amik közül talán a szám kirakós feladatok tűnhetnek nehéznek (számrács, minden sorban és átlósan is azonosnak kell lenni a számok összegének). Nagyon jó ötlet az ajándékozósdi, és az, hogy ez nem kötelező, és így nem kell azon görcsölnünk, hogy a továbbjutás érdekében megtaláljuk a megfelelő tárgyakat a megfelelő emberekhez. A karakterek és a főgonoszok mindegyike külön-külön jól megformált és megvalósított egyéniség, kedvencem a szemes esernyős, disznóarcú démonnő, aki totálisan bele van zúgva szegény Nobunagába. A történet is izgalmas, és természetesen folyamatosan tárulnak fel egyes elemei. Az egyetlen tapasztalható gondot talán a fix kameraállás okozza, mert van, hogy nem látunk semmit az ellenségből, mert még nem jött át a mi képernyőnkre. A töltési idő végre kellemesen rövid, legalábbis a Resi sorozat ajtónkénti öt-hat másodpercéhez képest. Ennyi infóval és a képekkel remélem már el tudjátok dönteni, hogy szponzoráljátok-e a Capcomot egy példány megvásárlásával. Az én javaslatom: igen!

*Dzson Onimucsa*

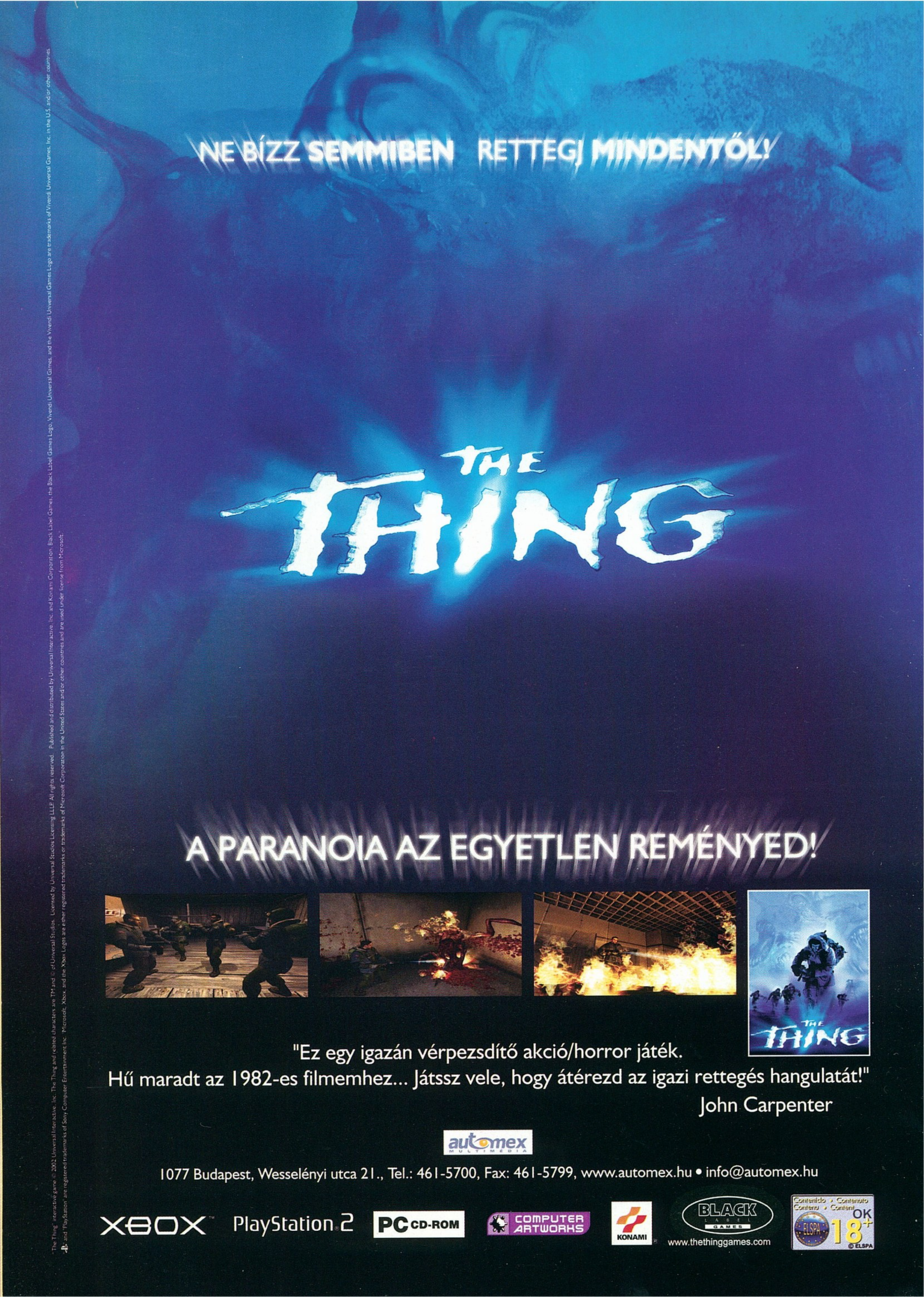
**ONIMUSHA 2**
**SAMURAI'S DESTINY**
**CAPCOM**

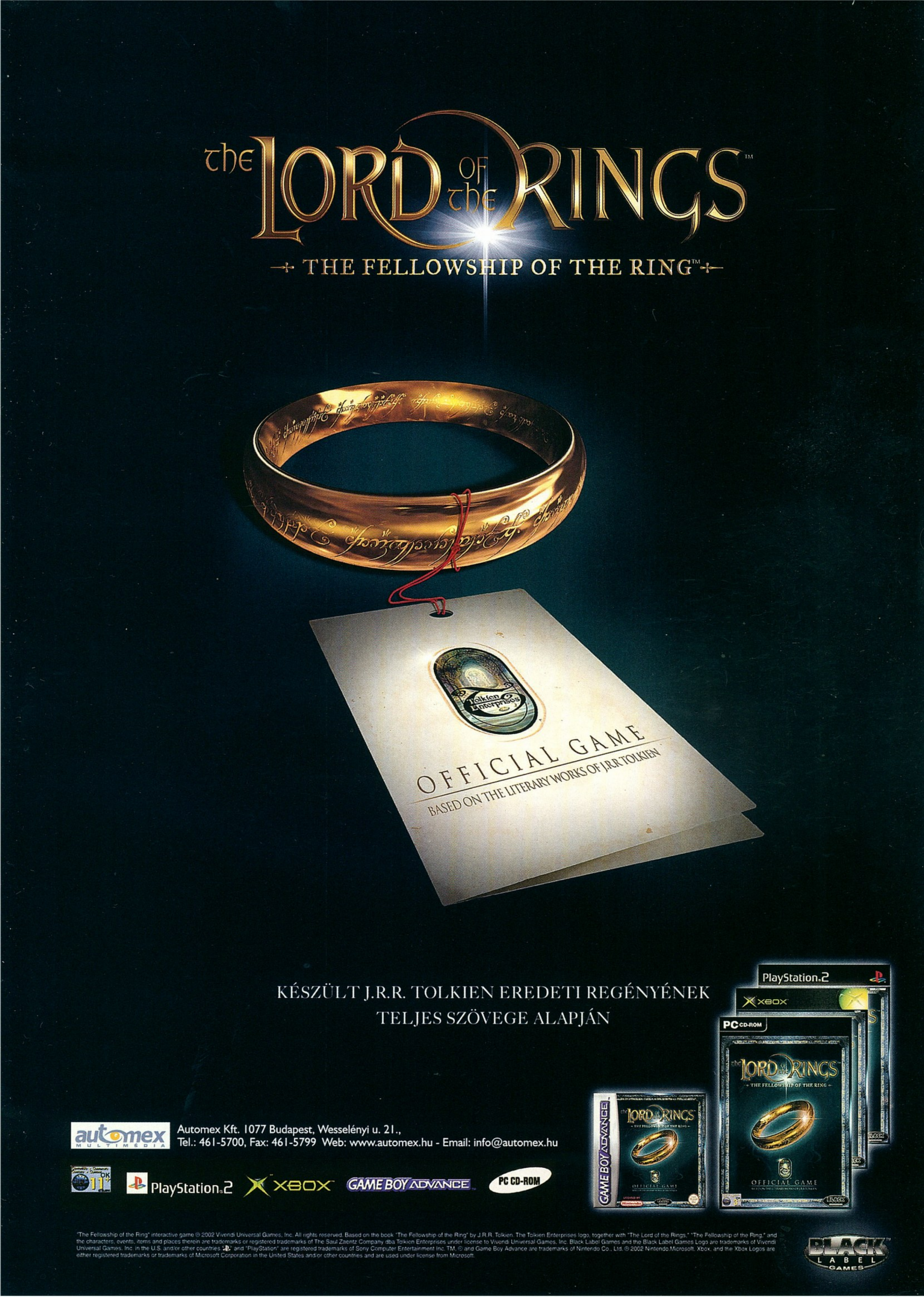
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
memóriakártya 8mb (402KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ gyönyörű grafika
× emiatt fix hátterek + kamera

**9.5 pont**


NE BÍZZ SEMMIBEN RETTEGJ MINDENTŐL!
THE THING
A PARANOIA AZ EGYETLEN REMÉNYED!
"Ez egy igazán vérpezsdítő akció/horror játék.
Hű maradt az 1982-es filmemhez... Játssz vele, hogy átérezd az igazi rettegés hangulatát!"
John Carpenter
automex MULTIMÉDIA
1077 Budapest, Wesselényi utca 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, www.automex.hu • info@automex.hu
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
COMPUTER ARTWORKS
KONAMI
BLACK LABEL GAMES
www.thethinggames.com
ELSPA 18+



The LORD of the RINGS™
THE FELLOWSHIP OF THE RING™
OFFICIAL GAME
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN
Tolkien Enterprises
KÉSZÜLT J.R.R. TOLKIEN EREDETI REGÉNYÉNEK
TELJES SZÖVEGE ALAPJÁN
PlayStation.2
XBOX
PC CD-ROM
GAME BOY ADVANCE
automex MULTIMÉDIA
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21.,
Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
PlayStation.2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, © and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
BLACK LABEL GAMES




## HÜLYE BOOMER!

Ez a kiáltás persze magyarázatot kíván, de mivel most még csak a bevezető ideje jött el, így Boomert és az ő intelligenciájának megismerését későbbre kell halasztanunk egy picivel. Szóval, nekem, mint a lusta és kíméletes élet nagy rajongójának eszembe sem jutna pár dolog. Emiatt aztán nem igazán tudnám magam elképzelni mondjuk a tűző napon vagy hideg esőben ácsorogni, miközben öt társammal éppen egy hatalmas farönköt tartunk a fejünk fölé már vagy fél órája. Ácsoroghatnánk persze, de ezzel igazat adnánk a nagy bajuszú és megafonnal a pofánkba ordibáló kiképzőtisztnek abban, hogy kár volt erre a világra megszületnünk, puhány alakok vagyunk, menjünk el porszívót vagy bibliát árulni a sivatagba és miért vállaltuk el ha tudtuk, hogy alkalmatlanok vagyunk rá. Ezért félájultan és a fáradtságtól remegve még egy kis erőt passzíroznánk valahogy a már érzéstelenné zsibbadt karjainkba, és a farönk billegve bár, de maradna a helyén. Szerencsére én nem vagyok ilyen, ezért csak a meleg szobából gondolok arra a sok bátor és nem igazán hétköznapi (itt más szó volt, de nem akarok senkit sem megbántani) emberre, akik úgy találják, hogy még nem érték el a teljesítőképességük és szellemi/fizikai tűrőképességük határait. Valami igazán nagy és hasznos kihívásra vágynak, és ez a kihívás most tényleg más, nem pedig olyan felfújt dolog, amivel korunk pingvinruhás managerei riogatják egymást, miszerint: ki tud hamarabb több pénzt termelni a cégének egy íróasztal mellől. Az emlegetett és maximum a divatos raftinghoz szokott topmenedzser öt perc múlva sírva esne össze és vonszolná magát a szabadulást jelentő haranghoz egy IGAZI kihívás első lépcsőjében. És akkor még nem is jutott el odáig, hogy sorstársaival összekapaszkodva áll fél napig a jéghideg tengerben, vagy a háromnapos alvásmegvonással nem törődve decibel mérővel figyelik, hogy elég hangosan énekel-e a sorban. Most biztosan valami haláltábor szimulátorra gondoltok, ha nem néztétek még meg figyelmesebben a képeket, de nem így van. Még csak nem is valami büntetőtelep, esetleg kötelező kiképzési gyakorlat, hanem ez maga a SEALs, vagyis az Amerikai Haditengerészet speciális csoportjának az önként (ismétlem: önként) vállalt nyúzópróbája. Aki ezt elvégzi, az az igazán tökös legény, és személyiségének teljesen új dimenziói tárulnak fel a kemény hat hónap végeztével. Ha nem bírja, bármikor odamehet (ha van ereje járni) a tábor közepén elhelyezett haranghoz, és feladása jeléül megkongathatja. A jelölt bemegy a barakkba, átöltözik és hazamegy, de egyesek szerint az ezt követő szégyenérzet rosszabb, mint az a tortúra, aminek a végén végül is mindenki megkapja a megérdemelt jelvénykéjét. A SEAL egy mozaikszó, a sea (tenger), az air (levegő) és a land (szárazföld) szavakból képződött. Ezen belül a játék címét is adó SOCOM a Special Operation COMmand rövidítése, amikben nekünk is részünk lehet eme küldetésekben.

Mert ugyan lusta, inaktív és alulmotivált életet élünk, de egy kis távvezérelt háborút sosem utasítunk vissza, ha az nem jön át televíziónk katódsugárcsövén vagy plazmakijelzőjén. És a tagfelvételért még csak meg sem kell szenvednünk.






## ONLINE!

Ez volt hát a bevezető, de még mindig nem Boomerral fogok foglalkozni. A SOCOM ugyanis az oly rég várt PS2 online játékok első hullámát meglovagolva érkezik el hozzánk! Sajnálatosan azonban ezzel most kevés ember szívét dobogtattam meg, mivel egy kezemen meg tudnám számolni, hogy kis kárpátok béli hazánkban hány PS2 tulajdonosnak figyel a szobájában egy szélessávú (broadband) internet kapcsolat lehetősége, valamint a gépe hátuljába dugaszolva egy net adapter winchesterrel (ez utóbbi nem szükséges). Ha azonban most picit fantáziálunk, hogy innen is elérhetjük az amerikai SONY online szolgáltatást, akkor 3 játéktípusban versenghetünk 10 pályán a többi drótra kötött virtuális SEAL fickóval együtt vagy azok ellen. A lehetséges típusok a Suppression, ahol a másik csapat semlegesítése a cél, a Demolition, ahol egy-egy bombával kell az ellenséges bázist felrobbantani és elkerülni annak hatástalanítását, végül pedig a Hostage Extraction, ahol seal-ként játszva a túszt kell kiszabadítani, terroristaként viszont ezt megakadályozni. Sajnos a hagyományos játékban nem lehetünk terroristák, pedig sok GTA3 rajongónak okoztak volna ezzel nagy örömet a fejlesztők, és osztott képernyős multit sem raktak bele.

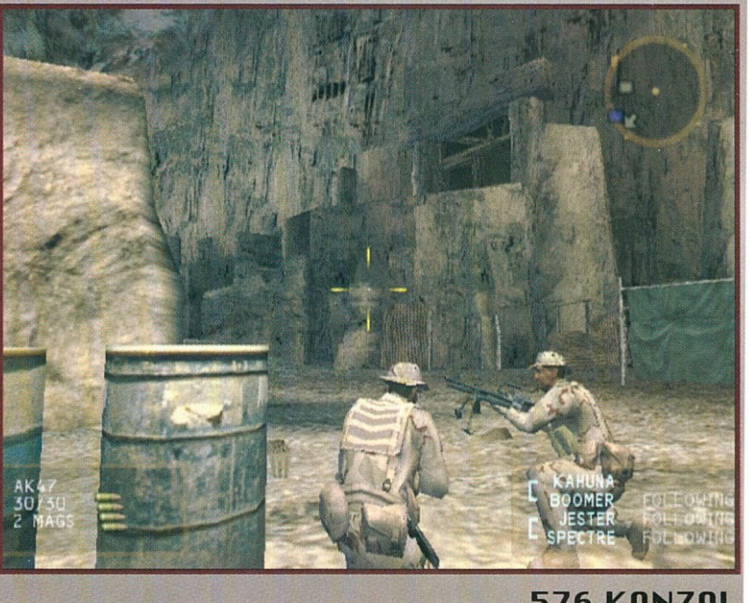
A net beállításokra (net CD, ISP - Internet Service Provider kiválasztás) most inkább nem térek ki, szerintem Reiker (mint tudós társunk) ír majd belőle egy szép összefoglalót, mikor lesz SONY online Európában is. Bár nem akarok hazánk internet rendszerébe üzleti oldalról belemenni, de a Magyar Nagy Telefonos Ember stratégiája szerint előbb utóbb vége szakad úgyis a csicsergős modemes középkornak, és az asztalok alá befészkeli magát a csendben pislogó DSL router. Ezt most azért mondtam, mert bizony a netes játékokra a betárcsázós modemes rendszer már kissé elavultnak tekinthető, és esetleg pár másodperc késéssel tehetetlenül nézhetjük halálunkat a gyakori leakadások miatt. A játékhoz kapott mikrofonos headset is csak az online játékban jut komolyabb szerephez, bár offline is nagy örömmel kiabálhatjuk bele az éjszaka közepén, hogy "tím brávo hóld fájör! mondom hold! mondom fájör!!!". De mennyivel másabb, mikor a vonal másik végén nem a süket és buta mesterséges intelligencia (hülye Boomer), hanem Kis Pistike lihegi vissza a fülünkbe, hogy "hosztájl nutrelájzd". Nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy előre lássuk a netes játékok rohamos elterjedését, amint a technika is megengedhető áron lesz kapható és bérelhető. Összehasonlíthatatlanul nagyszerűbb érzés az erősen korlátolt gépi ellenfelek után egy valóban intelligensen és kiszámíthatatlanul viselkedő játékossal összemérni ügyességünket. De ezt az érzést már nem kell bemutatni, hiszen egy kis ízelítőt kaphatunk belőle minden többjátékos móddal megáldott game-ben, mikor átjön a haver egy kis csetepatéra.

## ESSÜNK NEKI!

Ezzel úgy látom ki is végeztem a főmenü Online pontját, ami amúgy is hiányolja a hátsó vagy egy USB modem jelenlétét és visszarak szépen minket.

Mielőtt viszont a New Game útján eljutnánk a harcmezőkre, kötelező programként kéretik megtekinteni a Documentary filmjét! Ez a nagyon profin elkészített dokumentumfilm egyrészt eltölt minket egy alap öntudattal, amivel már sokkal jobban beleéljük magunkat Kahuna (a mi játékosunk) szerepkörébe, másrészt pedig mindenki meggyőződhet arról, hogy nem túloztam a cikk elején leírt önkínzó cselekedetekre kiképzés címszó alatt. A valóban látványos alkotásban megtekinthetünk még bevetéseket, az ezekben haszná-




## MEGJÖTTEK A KEMÉNY FIÚK!



latos járműveket és fegyvereket, beszélnek tanonc, aktív és visszavonult fókák (a seal szó ezt jelenti ugyebár), és kapunk egy kis történelmi leckét is a kezdetekről. Ha gonosz és cinikus lennék, akkor azt mondanám, hogy egy hasonló magyar játékfilmben figyelemmel kísérhetnénk Kovács honvéd gyötrődéseit, miközben a körletet takarítja a fogkeféjével. De nem vagyok az, fogkefés akció sincs már, és a haderőreform végre itt is inkább a valóban használható hivatásos állományra helyezi a hangsúlyt. Bár nekem ott virít az E betű a könyvecskémben, szóval a témát gyorsan be is fejeztem. Az Options menüben még azért állítsuk be a fényességet, ami jó ötlet, mert nem a TV-t kell elállítgatnunk, és megtalálhatjuk a másik nagy érdekességet, a Video Mode átállítatását Hi Scan vagy HDTV módra. Persze, ez egy ilyen készülék hiányában csak ferdén futó csíkokat eredményez, de legalább elmondhattuk, hogy láttunk valamit belőle (he he). A kontroller konfigurációk közül válassza ki mindenki a legmegfelelőbbet, és az analóg beállításoknál is azt, ami neki a legjobb. Itt a Look speed és az Acceleration az érzékenységet, a Dead Zone pedig az automata célzási segítséget jelöli. Érdemes bekapcsolni az Aim Assist-ot is persze hozzá, ezzel megkönnyítve életünket a zord ellenséggel szemben, és jöhet a New Game!







A zord ellenség természetesen mi is lehetne más, mint egy közgyűlöletnek örvendő terroristaszervezet. Ez van, a mai világban már csak egy szuperhatalom van, ezért a valósághoz valamennyire kötődni szándékozó játékgyártóknak egyre kevesebb lemodellezhető ellenség maradt. A mai modern háborúkat már nem szőnyegbombázással és harckocsi invázióval vívják meg, mert az új ellenség teljesen más taktikát és harcmodort kíván. A SEALs csapatok pedig pont ilyenek, 4-6 fős (a játékban csak 4, online 2x8), idegen terepen is biztonsággal mozgó operatív egységeket alkotva, főleg a lopakodás, rejtőzködés és meglepetésszerű lecsapás taktikáját követve. A mi egységünk 2006-ban kapcsolódik be a cselekménybe, mint az az első eligazítás filmjéből ki is derül. Az eligazító képernyő nem túl bonyolult. Az Overview a háttértörténet megismerése, a Details a konkrétumok, az Objectives pedig az elsődleges és másodlagos feladatok adatait tartalmazza. A Map pedig a szokásos térkép, de nem is akármilyen! Igazi, kézzel rajzolt vázlat vagy rendes nyomat minden pálya, összefirkálva, koszosan, és külön bejelölve a fontosabb pontokkal. Például megfigyelődomb, erősen védett terület vagy mesterlövész-állás. Az első küldetés térképe pedig egy cirill (orosz) betűs feliratokkal ellátott papír, amin egy nagy vörös pecsét is található, benne sarló és kalapács... Sajnos játék közben már a nem ilyen dizájnos, de használhatóbb és célratörőbb számítógépes változatot kapjuk, amolyan műholdas helyzet-meghatározós jelleggel. Ezután ha akarjuk akkor még összeállíthatjuk a fegyverzetet. Lehet az egész csapat, külön az Able (mi és Boomer) és a Bravo: Jester, Spectre elsődleges és másodlagos fegyvereit, valamint a felszerelését variálgatni, de nyugodtan elfogadhatjuk a gép által felajánlott összeállítást is. Az itt látható csíkok alapján kiválogathatjuk az adott feladathoz legjobban illő harci szerszámokat, amiben négy értékük is a segítségünkre lehet (hangerő, pontosság, hatótávolság és tűzgyorsaság). Oké, irány a bevetés!




Az első pályát már megszemlélhettem egyszer Martinnál, bár az ottani viszonyok (pl. a Renáta) kissé elvonják az ember figyelmét. Összesen talán negyed órát mászkáltam a hajón, és megnéztem pár parancs hatását is, de azt megállapíthattam, hogy a játék valóban komplex, nem az egyszerűen megyek előre és aprítok fajtából való. A fő koncepció amolyan Metal Gear Solid elveken nyugszik, vagyis inkább lopakodjon az ember, mint ordítva rohanja le az ellenséget. Még a helyszín is hasonlóan egy hajó, kérdés, hogy ez az előd előtti tisztelgés, vagy inkább annak kihívása? A Snake fiú viszont egyedül volt, itt pedig három emberünk segít és akadályoz minket a feladatok végrehajtásában. Ezek elég változatosak szerencsére, és jó ötlet volt a nem kötelező, de a végső értékelésbe beleszámító és párszor a fő feladatoknál is nehezebben elérhető másodlagos célpontok megjelenése. Ezzel nagyban megnövelték a "sima" offline játék szavatosságát, mert sajnos küldetések tiszta játékideje általában maximum 25 perc, és csupán 12 pályát kell teljesítenünk.

Van itt minden kérem, amire egy SEAL ember vágyakozhat! Titkos iratok visszaszerzése, túszok kiszabadítása, terrorista vezérek likvidálása, robbantgatás és nyílt tűzharc, hogy csak párat említsek kedvcsináló gyanánt. A feladatok természetesen egy történet fonalát követve jönnek, amiben a világ négy pontján számítanak a segítségünkre feljebbvalóink. A hajó után Alaszka hideg és rideg hólepte tájain kell bizonyítanunk, ahol fehér terepruhánk segítségével jól beleolvadhatunk a háttérbe. Majd egy olajfúró toronyban elhelyezett három bomba okoz egy kis gondot, persze a hozzájuk tartozó terrorista csapattal együtt. Innen az E3 videókról és képekről ismerős dzsungelbe kerülünk, ahol dombok és fűcsomók rejtekében kuksolva kell kikémlelnünk a járőröket és katonákat, hogy ne ők lőjenek előbb. A következő két pálya nagyon szép, egy őserdő mélyén álló elhagyott, romos templomkomplexumból szabadíthatunk ki két túszt és kaphatunk el egy terrorista alvezért. Kongó vidékén egy lőszerraktár várja, hogy felrobbantsuk, ezután pedig egy John Rambo szintű fogolyszöktetésben vehet részt a lelkes és tettvágytól égő player. Lesz még pár fogolyszabadítás, bunkerek lézerirányzékkal való megjelölése a bombázónak, de nekem akkor is a legutolsó pálya tetszett a legjobban! Aki játszott a Medal of Honorral, biztosan fel tudja idézni emlékeiben a romos várost, ahol a németek szinte mindenhonnan lőttel ránk. A 12. küldetés itt is ilyesmi, csak éppen egy romos sivatagi városban kell túlélnünk valahogy a golyózáport






(mint a Black Hawk Down-ban), miközben időre teljesítendő feladatunk van, kettő is! Itt már nincs értelme a lopakodásnak, lőni kell, fedezékbe húzódni, lőni, előrébb menni a következő fedezékig és megint lőni. De mint mondtam, nem ez a harcmodor követendő a legtöbb esetben.

## JÁTÉK!

Vegyünk egy példát. Csapatunk a kezdőpozícióban kushad, mi kiadjuk nekik a pozíciót- és tüzet tarts parancsot, és előrelopakodunk a levakarhatatlan Boomerral kikémlelni az ellenség mozgását. Ha megvannak, akkor vagy hangtompítóssal kilőjük őket, vagy pedig a hátuk mögé lopakodva késsel vagy puskatussal tesszük őket ártalmatlanná. Ha társuk is a közelben mozog, célszerű a hullát felnyalábolni és elrejteni valahol, ezzel is késleltetve ténykedésünk felfedezését. Mikor már tiszta a terep, szólunk a többieknek hogy zárkózzanak fel hozzánk vagy kövessenek minket. Ha mégsem tudtunk észrevétlenek maradni, nem számít a lopakodás vagy nyílt terepen mozgunk, akkor mehet a szabad tűzparancs, hogy embereink bárkire lőhessenek, akit meglátnak. A csapat kettéválasztásának több oka is lehet ezenkívül, én például a hadifogoly mentésnél a megtalált két ember mellett hagytam a Bravo osztagot őrnek, amíg Boomerral körbejártam a helyet egy kis tisztogatás céljából. Egy másik küldetésben pedig el kellett volna lopakodnom az ellenséges tábor másik végébe, észrevétlenül bejutni a falon át és a kaput belülről kinyitni Bravoéknak. Sajnos ez volt az a küldetés, ahol néha úgy kezdtem újra, hogy fejbelőttem Boomert... Ugyanis a nagyszerű parancsrendszerhez olyan buta ostoba, hülye, debil mesterséges intelligenciát gyártottak, hogy az valami borzasztó! Volt, hogy előrelopakodtam egy szűk helyen, de vagy hárman is elkezdtek rám lőni, mire hátrálnék vissza nagy sebesen, de valaki ott guggol mögöttem és esze ágában sincs elmenni, hogy esetleg arra mehessek, amerre akarok. Vagy ismerve a Boomer srác tompa agyát, kiadom neki a hold fire parancsot, de őt ez nem érdekli és amint elég közel kerül hozzá egy ellenség, rálő. Sajnos a többieknek sem tett jót a kemény kiképzés, mert bambán nézték, ahogy egy terrorista besétál közénk, hogy jól fejen csapjon engem puskatussal vagy mivel. De volt, hogy oldalról szórta őket valaki AK47-essel, de nem tudtak leválni a már becélzott ellenségről, és inkább azt lőtték tovább a távolban. (Nos, ezért a hülye Boomer!) Viszont szerencsére a gaz terroristáknak sem osztogatott Allah több eszet, mert volt, hogy ketten vagy hárman sétáltak, leszedtem egyet közülük, a többi csak bambán ált egy darabig, majd tovább sétált. Semmi futkosás vagy fedezékbe bújás, ami ilyen esetben azért logikusabb lenne. Természetesen nem mindig ilyen hülyék, a játék 70%-ban jól teljesít a mesterséges programozott tudat, így a küldetések nem fulladnak unalomba, vagy nem lesz teljesen használhatatlan kis csapatunk. A teljes parancs listát magyarázatokkal a mellékletben mellékelem, de lehetőségünk van fedező tüzet kérni, a Bravo csapatot elküldeni különböző térkép szerinti navigációs pontokra – amiket betűjelek azonosítanak, és megmondani nekik, hogy simán fussanak el oda, lopakodjanak az árnyékban és fedezékekben, vagy pedig útközben lőjenek mindenre, ami mozog. Lehet kifejezetten arra is utasítani őket, hogy vadásszák le az összes ellenséget az adott körzetben. Sőt, ha egy ajtónyílásra mutat célkeresztünk, kérhetjük a hely megtisztítását (clear) simán, villanó- vagy pedig repeszgránát bedobásával is. Mivel azt természetesen nem láthatjuk, hogy csapattársaink mit látnak, így az általános rádiókommunikációra kell hagyatkoznunk. Ez nagyot dob a hangulaton is, mikor rövid csippanás után megszólal valaki, hogy "Ellenség nyolc óránál", majd rövid szünet, és "Ellenség semlegesítve" vagy "A terület tiszta, uram". Sajnos a lelőtt hullák egy idő után eltűnnek, csak fegyvereiket hagyják meg az utókor számára. A hangulatot ezenkívül a nagyszerű zene, kiváló hangeffektek is biztosítják, fejhallgatóval tényleg olyan, mintha a dzsungel közepén járnánk az esti viszonylagos csendben.



## ÉRTÉKELÉS

A játszhatóságot nagyban megnöveli a már emlegetett térkép, mivel minden nagyszerűen megtalálható rajta, ami a parancs véghezviteléhez szükséges, többek között az ajánlott útvonal, és egy kis film vagy kép a célpontról. A játék szabadságát azonban az jellemzi inkább, hogy mehetünk bármerre, nem kötelező követni a felajánlott utat! Ez leginkább az utolsó pályán volt így, ahol a térkép szerint a legoptimálisabb az lett volna, ha bemegyek a házak közé agyonlövetni magam, de én inkább a város széléről próbálkoztam befelé haladva, elkerülve ezzel a halálos bekerítést. Aki a képek alapján bánkódik, mert esetleg FPS párti, az örülhet, mert a játék belső nézetből is játszható! Igaz, ilyenkor a látótér kissé beszűkül, viszont távolabb látunk és pontosabb a célzás is, amit még növelhetünk is a távcsöves nézetig elmenve, és egyes fegyverekhez sötét küldetésekben jár éjjellátó eszköz is. Ha kezd kifogyni a lőszerünk, nyugodtan felvehetünk a földről is bármit, ha pedig végigjátszottuk a játékot, az ellenség fegyvereit az eligazító képernyőn is kiválaszthatjuk!

Úgy látom, megint sokad szidtam, pedig a játék hangulata kiváló! Rég kötött le ennyire valami, és tényleg sajnáltam, hogy 12 pálya után jött is a credits zene. Grafikailag azonban csak jót érdemel a SOCOM. Semmi különleges effekt vagy felső fokon modellezett táj, maradt a szokásos kinézet némi volumetrikus megvilágítással hősünk árnyékának. Legyünk rá büszkék, mert más embernek már nem jutott belőle, kár. Az animáció is jó, ahogy embereink mennek vagy másznak a földön hasalva, és ahogy az ellenség eldobja magát hirtelen halál beállta esetén. Nagyon jó volt a lövedékek nyomának kezelése, például mikor álltam egy fal előtt valamit vizsgálgatva, és hirtelen a fejem fölé félkörben egy sorozat lyuggatta ki a falat. A táj általában szép, de ezt ne az éjszakai küldetésekben próbáljátok letesztelni. Egy barlangos pályán pedig kilőhetőek a lámpák (vagy a generátort lekapcsolva mindegyik egyszerre), ezzel sötétbe borítva az adott szekciót a rosszfiúk számára, de nekünk ott az infrás szemüveg! Sok dologra a kikapcsolható játék közbeni segítség is felhívja a figyelmünket, bár kissé zavaró, mikor hirtelen felbukkan a legnagyobb lopakodás közben. Szerintem a legjobb az, ha mindenki, aki szereti 9mm-es lövedékkel megoldani a konfliktusokat szépen végignyomja a SOCOM-ot, hogy mire itt is beindul a netes játék, már profi, leendő klán-tagokként vegyék kézbe a joypadot.

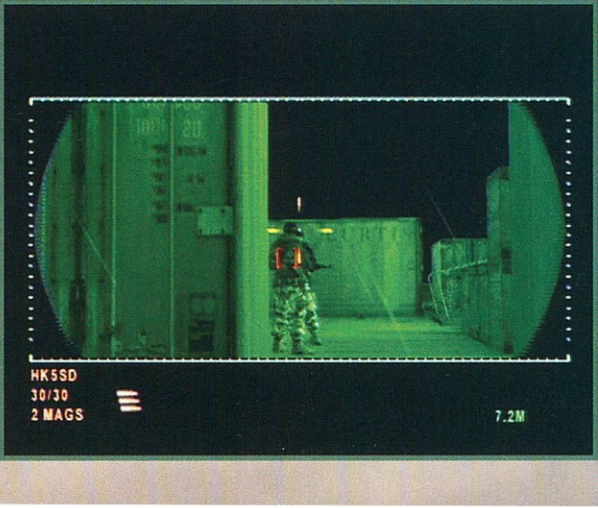
"Bérmij zavcev, hurrááááá!"

*Dzson Boomer*










### SOCOM US NAVY SEALS

**SONY**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos + online
memóriakártya 8mb (159KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nagyszerű hangulat
× buta AI

**9 pont**

# ARMORED CORE

## VESZEDELMES ROBOTOK



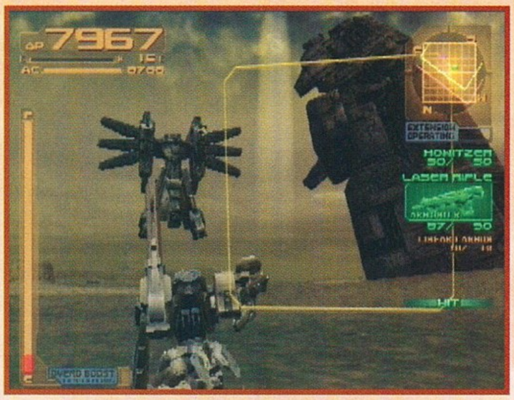
Alig több, mint 1 évvel ezelőtt teszteltem az Armored Core második részét. A programmal kapcsolatban teljes mértékben pozitív véleményt fogalmaztam meg, hisz nagyszerű módon adta vissza a Japánban méltán népszerű robotos téma hangulatát. A távol-keleti kollégák imádják a hatalmas, ember vezérelte monstrumokat, melyek állapota szoros összefüggésben áll a pilóta lelki, pszichológiai és fizikai dimenzióival is. Mi, "nyugatiak" ugyancsak kedveljük ezt a dolgot, bár mi inkább az akcióra és gépünk fejlesztésére helyezzük a hangsúlyt, valahogy a történet annyira nem izgat bennünket. Legalábbis a többséget, én például előnyben részesítem a sztori-orientált játékokat (talán ezért is szeretem az RPG-ket), ezért is tetszett nekem a Zone of the Enders. Japánban már rajzfilmet is készíttek belőle, míg Amerikában a MGS2 demó nélkül lehet, hogy csúfosan szerepelt volna. Szóval nekem 1 éve igazából csak a jó sztori hiányzott az AC2-ből. Optimizmusomnak köszönhetően a harmadik részt magas elvárásokkal helyeztem a PS2-be, gondolván az eltelt idő alatt javult a játék és a hiányosságokra felfigyeltek a készítők. Így, a tesztelés végére azonban kijelenthetem: nem egészen erre számítottam, hogy úgy mondja csalódtam a AC3-ban. Miért? A válasz valahogy így is hangozhatna: ha bemásolnám ide az egy évvel korábban írt tesztemet, azzal is nyugodtan képet alkothatnál a harmadik részről. Félretéve a virágnyelvet; az AC 3 szinte tökéletesen megegyezik a második résszel, szinte semmi újdonság vagy komolyabb változás nincs benne. Tipikusan az a játék, melyet új küldetésekkel ugyan megtöltenek, de semmi mással nem pezsdítik fel a játék életét. Az AC3 az előző részek által kimunkált hírnévre épít, hisz azok már valamennyire szereztek maguknak némi nevet (hisz már megszámolhatatlanul sok rész jelent meg PS1-re és PS2-re is, persze ezek jó része csak Japánban), így hiába nem tartalmaz csak minimális változást ez a rész, jó marketing stratégiával tökéletesen eladható terméket "programoztak össze" az alkotók. Ennek kapcsán csak azt akartam mondani, hogy sajnos egyre több PS2-es játék emlékeztet egy színes, tarka lufira, melyet annyira felfújnak amennyire csak lehet. Csak az a baj ezekkel, hogy egy tűszúrással kilyukaszthatja őket bárki, és akkor kiderül, hogy egyszerű levegő töltötte meg őket!

Visszakanyarodva azonban az AC3-ra, kicsit kíméletesebb leszek és két kérdést intézek hozzád kedves olvasó! Szereted a robotos témát? Játszottál az előző résszel? Amennyiben az első kérdésre "igen", a másodikra "nem" a válasz, akkor mindenképpen javaslom az AC3 beszerzését. Mégpedig azért, mert ha abszolút szűz vagy a témában biztosan állíthatom, hogy nagyszerű szórakozásodat leled majd a játékkal eltöltött órákban. Sok olyan lehetőséget találsz majd a programban, melyek kiaknázása hosszú órákat igényel. A sztori megint nem kapott nagy szerepet, inkább csak funkcionális. Mint mindegyik epizód, ez is egy ifjú Mecha pilótáról szól, aki a világ legkülönlegesebb mech-alakulata, a Raven tagja akar lenni. Raven egy olyan szervezet, mely a világ legjobb pilótáit és harcosait fogja össze. Feladatkörébe tartozik a megbízások és küldetések teljesítése, persze csak megfelelő fizetség fejében. A pénz azonban nem rontotta meg a szervezetet, ugyanis csak olyan munkákat vállalnak, melyek erkölcsileg kifogástalanok, magyarul: csak a jó oldalon harcolnak!

Tehát egy fiatal pilótával kezdünk és rögtön az első küldetés teljesítése után megkapjuk a Raven tagságot. Ezután a feladatunk lesz, hogy egy hatalmas jövőbeli városban küldetések megoldásával egyre feljebb lépjünk a Raven hierarchiában, azaz minél magasabb fokú elismerést vívjunk ki magunknak. A nagyobb hírnév dicsőségünk növelésével alkalmassá tesz bennünket a különböző megbízók szemében a magasabb fizetési kategóriákba eső küldetések megoldására is. Magyarul: minél több sikeres küldetést oldasz meg, annál jobbakat kapsz később és annál több pénzt gyűjthetsz be. A kreditedből aztán tetszőleges módokon fejlesztheted robotodat. Minden kritika ellenére a fejlesztés tartozik játék legjobb pozitívumai közé. Összesen 14 féle szinten fejlesztheted a robotodat. Tetszőleges irányba fejlesztheted gépedet. Könnyen mozgó kis energiafogyasztású, nagy manőverezésű fürge masinát akarsz? Vagy esetleg egy lomha nagydarab pusztítót? Bármelyiket megalkothatod, és a megvásárolt alkatrészekkel tetszőleges módon fejleszthetsz és ami a legjobb, lego módjára építhetsz! A fegyverekhez csak annyi megjegyzést fűznék, hogy figyeljetek a lőszer mennyiségére. Kellemetlen ha harc közben kiürül a tár a sorozatvetőből. Egyébként is a program elég szigorú lett és minden egyes elhasznált golyót vagy elveszített energiaegységet automatikusan újra tölt. Ez még nem lenne baj, de ezt nem ingyen teszi, azaz minden puskagolyó súlyos pénzekbe kerül, tehát tényleg csak arra lőjetek, amire nagyon muszáj. A küldetéseket egyébként el is ronthatjátok, például a védelmező missziónál ha felrobban védett jármű. Még szerencse, hogy ilyenkor az elrontott feladatot újra meg lehet csinálni, sőt akár segítséget is lehet kérni más pilótáktól. Ehhez csak az elején (a küldetés elfogadása után) ki kell választani egy segítőt. A küldetéseket egyébként a Mission menüpontban kapjátok. Gyakran kapsz majd emaileket is, melyek általában gratulációk vagy újabb küldetésekre hívják fel a figyelmed.

Érdekes lehetőség még az Arena. Itt különböző kihívásokat kell teljesíteni, tehát más pilóták ellen vívhatsz harcokat. A győzelmek után egyre jobb rangot és fokozatokat érhetsz el – és persze pénzt is kapsz, sőt ami a legjobb, hogy egyre jobb és értékesebb alkatrészeket is nyersz, így érdemes küzdeni, mert nem kell megvásárolnod őket drága pénzen. Szerencsére a programozók apróságokra is odafigyeltek, tehát akár robotunk színét is lehet változtatni, sőt lehetőség nyílik a képernyőn látható adatok kijelzésének bővítésére vagy akár saját embléma, vagy ha úgy tetszik címer tervezésére is. Többjátékos módra is lehetőséget ad a program, ketten osztott képernyőn, vagy akár i.Link-en négy gépet összekötve négyen is lehet nyomulni, utóbbi felettébb jó szórakozás lehet! A hangokkal és a zenékkel kapcsolatban is jó tapasztalatokat szerezhetünk. Az anyag ugyanis támogatja a Dolby Pro Logic II lehetőséget, így ha valaki rendelkezik ilyen rendszerrel, igen nagy élményben lehet része.

Az eddig elmondottak bizonyra igen érdekesek és valóban, egy nagyszerű program képét festik le. És ez így van, ez egy jó játék. Csakhogy ezt már 1 évvel ezelőtt is megkaptuk. Így tehát ha folytatnám a kérdezősködést azt tenném fel azok számára, akik ismerték az előző részt, hogy: "Tetszett?" Akár mi is a válsz a véleményed dettó ugyanaz lesz a harmadik részről is. Hisz tényleg semmi újdonság, hisz még a program felépítése is ugyanaz, beleértve az Arena harcokat. Talán csak több alkatrészt lehet venni. Még a grafikán sem fejlesztettek sokat. Tetszetős, a robotok jól is néznek ki, de semmi különlegességet nem tartalmaz. Kicsit sötét és zavaró, hogy messzire nem lehet ellátni. Ráadásul, mint majdnem minden PS2-es játék anti-alising-es. Sajnos a második rész hibáját is megörökölte a program azaz kicsit nehézkes az irányítás, bár kétségtelen, hogy realisztikus, hisz valóban olyan érzésünk támad, hogy egy több tonnás gépet kezelünk. Végső következtetésül csak annyit, hogy ha nagyon tetszett az előző rész, vagy ha egyáltalán nem ismerted, csak akkor ajánlom ennek a beszerzését, mert bár egy jó játékról van szó, az irritálóan kevés újítás miatt hamar megunható a program.







*Veres Miki*

*veresmiki@576.hu*

## ARMORED CORE 3

**FROM SOFTWARE**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (89KB)
analóg irányitó (dual shock), i-Link

✔ aki nem játszott a második résszel, annak tartalmas és élvezetes
✕ a többiknek viszont semmi újdonságot nem nyújt

**7 pont**

Történt a minap, hogy belépve Martin szentélyébe Reikert láttam meg a díványon, amint egy másik kolléga átszellemült arccal történő autóversenyzését figyeli. "Nocsak, nocsak" – mondtam a képernyőt bámulva – "Csak nem a TOCA ezen csoda?" A válasz igenlő volt, hozzátéve, hogy mzsrnm (nem értettem a nagy zaj miatt) az előbb szólta le finoman mondva mind a játékot, mind pedig a célhardvert, amin az futott. Tréfás kérdésemre, hogy az illető tudott-e még járni eme kijelentése után, csak félmosoly volt a válasz, és én rosszat sejtve még egyszer rákérdeztem az illető mivoltára, aki persze Martin volt. Időközben ő is megjelent, és lelkesen elkezdte szidni a TOCA játékot, miszerint ocsmány és teljesen irreális, ahogyan az autók viselkednek benne. Mivel így első ránézésre nem látszott azért annyira rútnak szegény game, el is kezdtem védeni, de főnökünk a tényállást megállapítva felhívta a figyelmemet az autó előtt párszáz méterre hirtelen felbukkanó rugós fákra, amik amolyan bukócél/papírdíszlet gyanánt hirtelen teremtek elő a nagy semmiből az út mentén. Lelkes védekezésem itt átment amolyan "hmm-hmm" hangokat kiadó szemöldök felhúzásba, mire Martin közölte, hogy a tesztet nekem szánta. Persze a Ferraris játék állítólag nagyságrendekkel jobb, de hát ez van, régóta érzem, hogy nem én vagyok a kedvenc (hüp hüp).

Hazaérve be is került a Codemasters finomárú a gépembe, ahol az introról nem tudtam megállapítani először, hogy ennyire nem tudnak renderelt filmet gyártani, vagy pedig a játék motorja rajzolja azt ki valós időben. Ez utóbbi nyert azt hiszem, és nem is rossz teljesítmény a látható verseny a stadionban, a kicsúszó és ütköző kocsik látványa, amik közül az egyik felborul és kigyullad, magas kalória tartalmú szénné alakítva vezetőjét. A piruettet egy kisgyerek is végignézi, aki mint utóbb kiderül, a versenyző fia. A sokk nem lehetett túl tartós nála, mivel jön a "napjainkban" felirat és egy kis átvezető filmecske után a főmenüben már egy versenyirodában találjuk, amint lábait az íróasztalán pihentetve dolgozik serényen. Mivel türelmetlen voltam, ezért kihagyva a karrier lehetőséget inkább egy gyors versenyt akartam lefutni. A kínlódásos töltögetéseket kivárva és nem nyúlva az autó beállításaihoz a garázsban, végre ott ülhettem álmaim kocsijában, és megnézhettem, Martinnak mennyiben volt igaza mikor negatív jelzőkkel illette a gamét. És jó két óra játék után felelősségem teljes tudatában ki merem jelenteni, hogy a játék ronda. Ez van, tényleg az. De lássuk a részleteket.

A grafika először nem feltűnően rossz, csak amolyan középszerű. Van 14 autó, versenypálya aszfalt, kerítés, fák, zöld gyep és salak, bóják és figyelmeztető táblák valamint csekély számú épület. Csakhogy mikor a nyolcadik pályán sem talál több tereptárgyat az ember, az már kissé idegesítő lesz hosszútávon. Kivételt képez például azért a Vancouver-i pálya, ahol némi magasvasút és pár toronyház próbálja színesíteni a hátteret. Végre van orr nézet, amit kimondottan szeretek autóversenyekben, mert így látom az autó irányát de mégsem kell a használhatatlan, belső műszerfalas nézetbe kapcsolni. És ráadásul még egy kis valós idejű tükröződés is felfedezhető az ütközéskor felgyűrődő fémen és a kocsi más részein is, de azt a rengeteg mindent visszatükrözni nem éppen processzorkímélő feladat. A színek szép élénkek, kontrasztosak, sajnos az autók valamiért olyan összeragasztható maketteknek néznek ki, és abszolút elkülönülnek az aszfalttól. Belső nézetből pedig túl nagy a perspektivikus torzítás, amitől a mellettünk közel haladó gépjármű orra összemegy nevetségesen picire. Visszapillantó helyett egy hátranézet gomb és egy nagy piros nyíl a motorházon szolgáltat használható infót a mögöttünk tolakodó versenytársakról, ahol a nyíl színének erőssége a távolság. Ez lenne hát az, amit a grafikáról első körben elmondhatok, és nem javít a helyzeten az esős, illetve sötét időben történő vezetés sem, igaz ez utóbbinál jól néz ki a távolban feltűnő többi reflektor és hátsó lámpa fénye. A grafika persze nem azért ilyen, mert hanyagok voltak a készítők, hanem mert megpróbálták leprogramozni egy olyan motion blur effektet, ami szépen elmossa a gyorsan mozgó tárgyakat, ezáltal reálisabb sebesség érzetet kelt a figyelőben. Ez tényleg szép és jó, valóban élethűbb a sebességérzet, de túl sokat vesztettek ezzel, úgy érzem. Inkább gyártottak volna egy hagyományos technikájú játékot, ami viszont jobban néz ki, mert a blur effektet úgysem veszi észre a többség, csak a hozzáértőbbek tábora. Ez a visszajátszásban vizsgálható meg igazán jól kipauzálva a képet, de sajnos itt mutatkozik meg a játék primitív grafikája is a lehető legteljesebb mértékben.




Hogy valami lelkesítőt is mondjak, az autók törése tényleg jól sikerült! Leszakadó lökhárítók, bepókhálósodó és kitörő szélvédők, horpadó oldallemezek, kialvó fényszórók és elég kellemes fizikai modellezés jellemzi ezen részét a játéknak.

Sajnos fizikai modellezésről a vezetési algoritmusban már szó sincs. A kocsi úgy mozog, mint egy játékautó, amit az ember fiatalkorában tologatott a padlószőnyegen. Ez jellemzője az arcade dolgoknak, mint pl. a Ridge Racer sorozat, de egy TOCA-tól azért már mást vár a játékos. Semmi nagyobb megingás, kicsúszás, farolás, az autó megy, amerre nyomjuk a joyt, mintha zsinóron húznák, a kanyarokat pedig mintha túl nagy sebességgel is be lehetne simán venni. Ezt először a joypadra fogtam, mondván, hogy autóversenyt szigorúan nem szabad mással játszani, csak kormánnyal, és leültem a Driving Force eszközömre kapcsolva az irányítást. A különbség csak annyi volt, hogy finomabb lett a kontroll, de igen messze volt az általam megszokott vezetési élménytől (még mindig). Ezen viszont segít valamit, ha a cheat menübe beírjuk a SIM szót, csak azt nem értem, miért nem ez a kezelés lett a default?




Aki ezek után is ki akarja próbálni a gamét, az végül is az említett gyors versenyeken kívül – ahol a felszabadított (unlock) pályákon és kocsikkal mehet pár kört – indulhat az igazi célt jelentő karrier módban is. Itt a fiatal Ryan McKane-t kell egyre feljebb tornásznia az egyre nívósabb viadalokon, amik kezdetben csak három és öt kör erejéig tartanak (ötnél már kötelező az egy kiállás a pitbe!), de később igazi hosszú távú versenyekre is fel kell készülnie. Nagyon eredeti módon itt is e-mailokban kapjuk meg az egyes ajánlatokat, akárcsak a V-Rally 3 rendszerében. A multiplayer rész 4 főig terjedhet, de mivel ilyenkor más nincs a pályán, észrevehető lassulást nem tapasztaltam. Ami a játékban nekem a legjobban tetszett, az a körítés volt! Ötletes menük, jól megcsinált átvezető filmek, ahol még a szereplők szája is a szöveg szerint mozog, szóval minden tetszett, amíg el nem kezdődött a verseny. Jó, nem vártam egy GT3-mat (bár a GT sorozatban meg az AI tök hülye), de valaki végre igazán legyárthatna egy szép grafikájú és játszható túraautó versenyt!

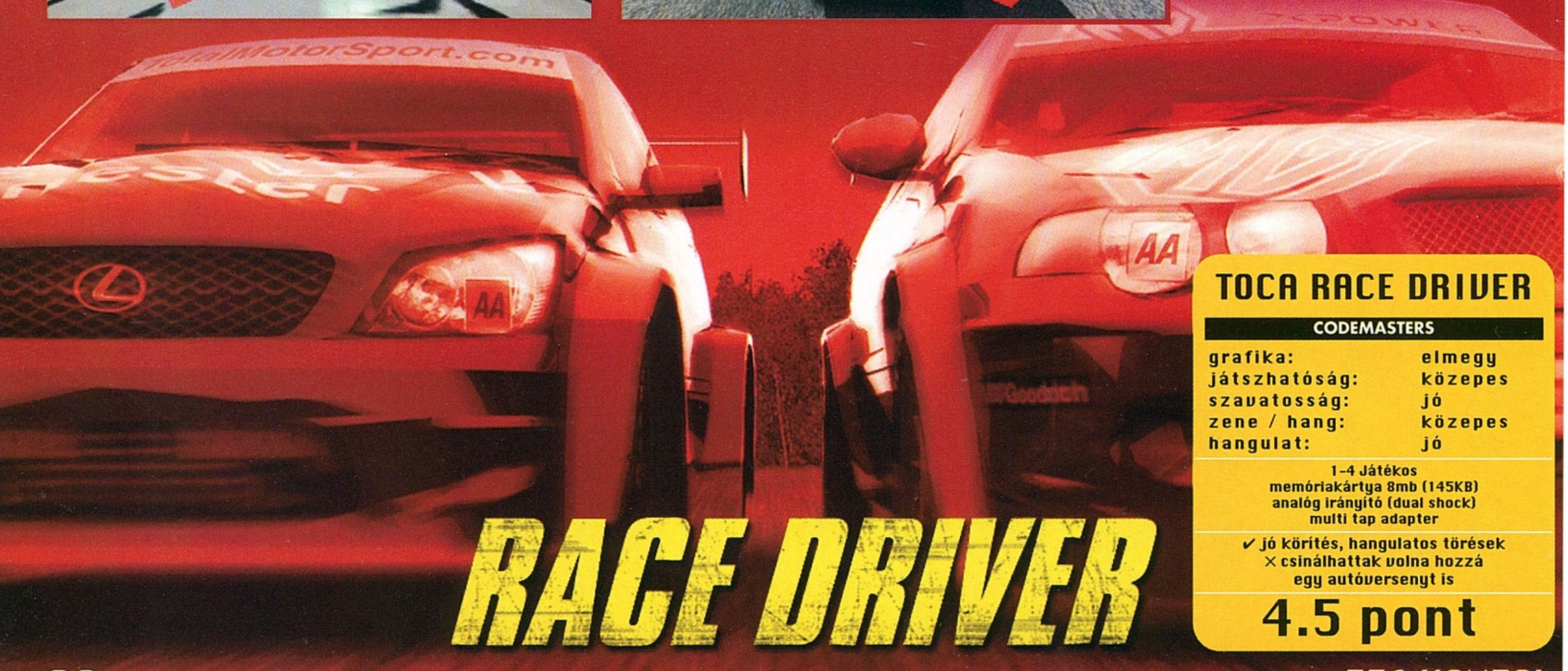
*Dzson McKane*

## TÖRÉSEK ÉS ZÚZÓDÁSOK










**TOCA RACE DRIVER**

**CODEMASTERS**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (145KB)
analóg irányító (dual shock)
multi tap adapter

✔ jó körítés, hangulatos törések
× csinálhattak volna hozzá egy autóversenyt is

**4.5 pont**

# COMMANDOS 2 KEZELÉS

A játék irányítása már PC-n is a bonyolultabbak közé tartozott, logikus tehát, hogy a kontroller viszonylag korlátozott lehetőségeinek köszönhetően konzolon kimondottan összetett és elsőre nehezen elsajátítható az irányítás. Szerencsére a TUTORIAL minden funkciót részletesen ismertet és bemutat, viszont még így sem fog minden elsőre eszünkbe jutni. Ezért szükség lehet egy rendezett, magyar nyelvű kezelési útmutatóra. Remélem, sokaknak tudunk ezzel segíteni.

## ÁLTALÁNOS KEZELÉS ÉS FUNKCIÓK

A kamerát a jobb oldali karral mozgathatjuk. Ha közelíteni, vagy távolítani szeretnénk, azt az R2 gomb és a jobb oldali kar előre/hátra mozgatásával tehetjük meg. Szintén az R2 gombot lenyomva forgathatjuk a kamerát, viszont itt apró különbség van külső és belső helyszínek között. Külső helyszíneken csak 4 szögből nézelődhetünk, míg belső tereknél szabadon forgatható a kamera bármilyen tetszőleges szögben.

Mivel több emberünket kell irányítanunk a játék során, először mindig ki kell választanunk az egyiket (vagy akár többet). Ezt a Négyzet gomb lenyomása után tehetjük meg. A képernyő felső részén megjelennek a választható arcok, közöttük a Jobb és Bal iránygombokkal válthatunk. A megfelelő arcra állva nyomjuk meg az X gombot, és már ki is választottuk. Mozogni a bal analóg karral tudunk, ez a megszokott módon történik. Alapból csak sétál az emberünk, de ha teljesen oldalra toljuk a kart, futni fog.

Ha több embert akarunk kijelölni, a Négyzet gomb lenyomása után válasszuk ki az irányítani kívánt arcot, de ne az X, hanem a Kör gombbal. Szintén a Kör gombbal válasszuk ki a csapat többi tagját, és az X gombbal véglegesítsük a választást. Ilyenkor az elsőnek kiválasztott embert irányítjuk, a többiek pedig vakon követik.

Álló és fekvő (kúszó) testhelyzet között az L2 gombbal válthatunk, ez talán a legegyszerűbb funkció a játékban.

A képernyő bal-felső sarkában két ikont láthatunk. Ezek között az L1 gombbal válthatunk, és emberünk viselkedését határozzák meg. A "szem" ikon az ún. "Interaction" mód, ilyenkor a környezetünkben lévő objektumokkal foglalkozhatunk. Ha ilyen módban megközelítünk egy használható vagy érdekes objektumot, lent jobb oldalon megjelennek a rendelkezésünkre álló cselekedetek ikonjai. A "kéz" ikon a tárgy felvételét jelenti, az "ajtó" ajtónyitást (ilyenkor ajtó előtt állunk), a "nagyító" az objektum megvizsgálását stb. Az éppen aktuális tárgyat négy rámutató nyilacska jelzi, és ha több használható objektum van a közelünkben, általában az lesz aktuális, amelyik pont előttünk van. Ha megvan a kijelölt objektum, és adott egy lehetséges cselekedet, az X gomb lenyomására emberünk megcsinálja, amit kell.

A Select gomb egy menüt varázsol a képernyőre. Innen az elsőként ismertetett funkció a "sight indicator". Ha ezt az X gombbal kiválasztjuk, kis piros célkereszt jelenik meg a talajon. A bal karral mozgathatjuk, és ha ellenséges katona közelébe kerül, láthatjuk az illető látóterét. Zöld háromszög jelzi a látószöget és a távolságot, amin belül felfedezhet minket. Körülbelül a távolság felénél a külső rész halványabb zöldre vált, ami azt jelenti, hogy ebből a távolságból csak akkor vesz észre, ha állunk, amikor az irányunkba néz. Kúszva viszont simán elhaladhatunk előtte, csak ne kerüljünk az élénk zöld háromszögbe. Miután a piros célkeresztet megfelelő helyre navigáltuk, a Háromszög gombbal térhetünk vissza a játékba. A zöld háromszög továbbra is megmarad, csak már irányíthatjuk embereinket az ellenséges katona fürkésző pillantásait kerülgetve.

Az "Inventory" megtekintése már kezd trükkösebb lenni, mivel nagyjából elfogytak a gombok (még nem minden alap funkciót tárgyaltunk). Miután kiválasztottuk a megfelelő embert, újra nyomjuk meg a Négyzet gombot, és az arcára állva (na nem szó szerint :) nyomjuk meg a LE iránygombot. Ennek hatására a bal oldalon megjelenik az ürge felszerelése, illetve az összes nála lévő tárgy. A Háromszög gombbal zárhatjuk be.

Ha "Examine" módban (L2 - interaction, majd nagyító ikon pl. egy ládán) találunk valami használhatót, akkor egy másik ablakban megjelenik az illető láda tartalma, vagy az átkutatott katona felszerelése. Az X gombbal vehetjük kézbe, és az iránygombokkal mozgathatjuk át a saját oldalunkra, amennyiben van elég szabad hely a tárolására. Szintén az X gombbal helyezhetjük el a kívánt helyen az Inventory-n belül. Játékba való visszatérés: Háromszög gomb.

Ha az embereink között tárgyakat akarunk cserélni, ugyanígy kell eljárnunk. Interaction módban megközelítjük az illetőt, majd Examine, és átmozgatjuk a tárgyat.

A bal felső sarokban látható első ikon (ököl) az "Offensive" mód egyik (alap) ikonja. A tutorial első ezt bemutató akciója során megtanulhatjuk, hogyan kell csendben, fegyver nélkül hatástalanítani egy ellenséges katonát. Lopakodjunk mögé (Offensive módban), majd amikor a kijelölés megjelenik a katona körül, nyomjuk meg az X gombot. Emberünk közelebb lép, és lesújt. Nagyjából ennyi volt az akció, de ha most átváltunk Interaction módba, a kijelölt katonánál egy új ikon jelenik meg (egy bekötözött szájú SS katona). Ezt kiválasztva, az X gomb lenyomására emberünk megkötözi a figyelmetlen németet. Ezután a "nagyító" ikonra kattintva átkutathatjuk, de élesben gyakran jobb, ha először biztonságos helyre visszük a testet. Itt jön be először az R1 gomb használata, amivel a különböző Interaction módok között válthatunk, ha egyszerre több ikon is látható a jobb alsó sarokban. A "kéz" ikonra kattintva ugyanis felkapjuk a megkötözött németet, és elsétálhatunk vele egy nyugisabb helyre. A Háromszög gombbal rakhatjuk le.

Inventory módban bizonyos dolgokat akár át is adhatunk a hozzánk elég közel állóknak. Négyzet, majd LE, és már látjuk is a nálunk lévő cuccokat, de a karakterünk arca mellett megjelenik a közelben állók arca is. Ha csereberélni akarunk, nyomjuk meg az R1-et, és válasszuk ki a megfelelő embert, majd nyomjuk meg az X-et, hogy az ő Inventory-ját is lássuk. Ha egy tárgyból több is van valakinél, azt a tárgy melletti szám jelzi. Alaphelyzetben az X gombbal az összest kijelöljük, de ha nekünk csak egy kell, az L1 és az X egyidejű lenyomásával csak egyet fogunk kijelölni az aktuális tárgyak közül. Ha valamit el akarunk dobni, válasszuk ki, és nyomjuk meg a Kör gombot.

A tolvaj karakter rendelkezik pár különleges képességgel. Action módban pl. a LE gombbal kiválaszthatjuk az ún. "Shadow" funkciót, ami annyit tesz, hogy emberünk árnyék módjára követ egy ellenséges katonát. Láthatjuk, hogy a bal felső "ököl" ikon átváltott, ami annyit tesz, hogy az X gomb lenyomása már nem ütést eredményez, hanem az új funkció lép életbe. Várjuk meg, amíg egy ellenséges katona elhalad előttünk, és amikor a kijelölő célkereszt megjelenik, nyomjuk meg az X gombot. A tolvaj mögéje lopakodik, és árnyékként követi. A jobb alsó sarokban új ikon jelent meg, és ha most újra megnyomjuk az X-et, a tolvaj ügyesen kizsebeli a németet. Ez már ismerős, sima Inventory cserebere. A háromszög gombra befejezzük a követést.

A tolvaj akár szögesdrót akadály alatt is képes átmászni, csak simán le kell fektetnünk az L2 gombbal.

Oszlopokra is felmászhatunk, és dróton lógva is közlekedhetünk a tolvaj és a zöldsapkás karakterrel. Interaction módban közelítsük meg az oszlopot, és ha elég közel vagyunk hozzá, már látjuk is az ikont a jobb oldalon. X gombra elkezd mászni, de nekünk kell irányítanunk a bal karral, és a lemászásnál újra meg kell nyomnunk az X-et. Vigyázzunk, mert csak bizonyos ideig lóghatunk odafent, ezt a jobb felső sarokban megjelenő piros csík segítségével ellenőrizhetjük.

Az ablakokon is bekukucskálhatunk, Interaction módban megközelítve azokat. Ha megjelenik az új ikon, az X gombra egy apró ablakot kapunk a bal oldalon, amiben nézelődhetünk a bal kar mozgatásával. Ha meguntuk, Háromszög gomb…

A játék során kapcsolóval nyitható ajtók is utunkat fogják állni, de ne csüggedjünk a kezelésük ugyanolyan egyszerű, mint egy sima ajtónyitás, csak most a kapcsolóval kell kapcsolatba lépnünk.

A Select gomb lenyomására megjelenő menüben találhatunk egy "Start invasion" pontot, ha ezt választjuk, az ellenséges katonák lázasan kutatni kezdenek, és igen harcias magatartást vesznek fel. Hasznos funkció, ha már unjuk a játékot, és egy kis káoszra vágyunk :)

Bizonyos talajokon nyomokat hagyunk magunk után, amiket az ellenség követ, ha meglátja. Ez veszélyes, viszont bizonyos helyzetekben jól jön, ugyanis így az illető elhagyja a posztját, és szabaddá válhat az út előttünk.

A zöldsapkás karakter nagyobb magasságból is le tud ugrani. Interaction módban a megfelelő helyen ezt egy új ikon jelzi, használata egyértelmű.

Semleges szereplőkkel beszélgethetünk is, természetesen Interaction módban.

Mindegyik karakterünk jó úszó, és az úszás sem túl bonyolult. A víz szélén állva Interaction módban megjelenik a megfelelő ikon, és az X gombra máris a vízben vagyunk. Ha ki akarunk mászni, ússzunk egész közel a parthoz, és újra X. Ha megfelelően mély a víz, a Kör gomb lenyomásával új ikont jeleníthetünk meg a képernyő közepén. Ezt kiválasztva víz alá merülhetünk. Ilyenkor a jobb felső sarokban egy kék csík jelzi a rendelkezésre álló oxigén mennyiségét. Víz alatt a Kör gomb megnyomásával egy új funkciót is elővarázsolhatunk. Ennek segítségével kinézhetünk a víz fölé, de emberünk továbbra is odalent marad, tehát amint körülnéztünk a Háromszög gombbal váltsunk vissza. A másik ikon a felszínre úszás.

Ha kis szintkülönbséget kell áthidalnunk, könnyedén megtehetjük Interaction módban, az X gomb megnyomásával, ha megjelent a célszinten a kis kör.

## FEGYVERHASZNÁLAT

Offensive módban a LE és FEL gombokkal váltogathatunk a nálunk lévő fegyverek között. Amennyiben egy lehetséges célpont kerül elénk (a távolság a fegyvertől függ), célkereszt jelöli fogja jelölni. A BALRA és JOBBRA gombokkal válthatunk a célpontok között, ha esetleg több is szóba jöhet. Ha ilyenkor lenyomjuk az R1 gombot, a bal karral szabadon mozgathatjuk a célkeresztet. Amennyiben sikerült valamit becélozni, az X gombbal süthetjük el a fegyvert.

A tűzszerész karakter gránátdobásra is képes. A LE gombbal kiválasztjuk a gránátot, és a többi fegyverhez hasonlóan megfelelő távolságból már válogathatunk is célpontok között. Óvatosan bánjunk a gránáttal, nem biztos, hogy közelharcban ez a legjobb választás. :)

Tűzszerészünk akna lerakására is képes. A Kör gombbal előhozhatjuk az akna ikont, és az X lenyomására az éppen aktuális tartózkodási helyünkre lerakhatjuk. Ne maradjunk sokáig a közelben! Hasonlóképpen működik a bomba lerakása is. A Kör gombra előjön a megfelelő ikon, és X-szel rakhatjuk le az aktuális helyünkre. Ezután keressünk fedezéket, és a Kör gomb megnyomására megjelenik a detonátor ikon. X=BUMM…

Gránáttal a kezünkben, ablak előtt állva, az ablakon egy új ikon jelenik meg. Ez annyit jelent, hogy az X gomb megnyomására, emberünk bedobja a gránátot az ablakon. A hatás látványos tud lenni.

A zöldsapkás karakter kezében a kés a leghalálosabb fegyver. Minden ugyanúgy működik, mint a hátulról való leütésnél, csak előtte ki kell választanunk a kést. Lopakodva közelítsük meg az ellenséget hátulról, és egy hang nélkül távozik a túlvilágra.

A sofőr képes molotov koktélok dobálására (hogy miért pont a sofőr?…). Ugyanúgy működik, mint a gránátdobás, csak találat esetén a hatás sokkal látványosabb. :) Szintén az a karakter tud füstgránátot használni. Válasszuk ki a füstgránátot, és az R1 gombot lenyomva a bal karral célozzunk meg egy helyet a talajon, ami nincs felőlünk takarásban. Ez lényeges, ugyanis a gránát elég sajátos módon működik. Karakterünk gurítja, és tőlünk egészen a célpontig füstöl, átláthatatlan szürke falat húzva maga után. Ennek a falnak a takarásában mozoghatunk pár másodpercig, amíg el nem oszlik a füst.

Amennyiben egy tekercs drótra akadnánk, jusson eszünkbe, hogy ez még hasznunkra lehet (természetesen ha épp a sofőrrel vagyunk). Miután felvettük, mint fegyver jelenik meg, és kiválasztva az R1+bal kar kombinációval megadhatunk egy végpontot, amihez a másik végét rögzíthetjük. Az "egyik" vége ott marad, ahonnan indultunk. Ha egy német megbotlik egy ily módon kifeszített drótban, pár másodpercre eléjul. Ez alatt az idő alatt a tűzszerész rakhat mellé egy bombát, és sofőr barátjával megbújhatnak a bokorban, majd jót röhöghetnek, amikor a német kicsit "szétszórt" állapotban tér magához. :)

Natasha, a női akcióhős üvegpalackkal is le tud ütni egy ellenséges katonát. Miután felvettük az üveget, váltsunk Offensive módba, válasszuk ki az "ütés" módot (LE gomb), és a már ismert módon, hátulról közelítve csapjuk le a nácit.

A tűzszerész időzített bombát is lerakhat (Kör gomb), ilyenkor a lerakástól számítva rendelkezésünkre áll egy rövid idő, hogy eltűnjünk a közelből.

Rögzített lövegek vagy gépfegyverek kezelésére is a tűzszerész a legalkalmasabb. Interaction módban kell megközelítenünk a fegyvert, és amint elég közel értünk hozzá, az X gombra mögé állunk. A lövés a megszokott módon történik, ha meguntuk, a Háromszög gombbal hagyhatjuk el az állást.

Ha tűzszerészünk lángvágóra, vagy lángszóróra talál az akció során, nem riad vissza azok használatától. Egyetlen különbség, hogy a lángvágó csak közvetlen közelről használható, míg a lángszóróval 6-8 méteres távolságban minden fel tudunk égetni. Amíg az X gombot nyomjuk, addig működik a fegyver, és közben az R1+bal kar kombinációval célozhatunk is.

A bazooka használata is pofonegyszerű, csak arra kell vigyáznunk, hogy legalább 10 méteres távolságban legyünk a becsapódás pontjától.

A búvár karakterünk egyik különleges képessége a késdobás. Offensive módban válasszuk ki a kést, és 5-6 méteres távolságból, már dobhatjuk is. Az eredmény azonnali halál, de ne felejtsük el a kést újra felvenni.

A búvárruhát a Kör gomb lenyomása után vehetjük fel. Víz alatt remek fegyvernek bizonyul a szigonypuska, használata semmiben sem tér el a többi lőfegyverétől.

A kém karakter egyik igen veszélyes fegyvere a méreg. Fecskendőben találkozhatunk vele, és érdemes hátulról megközelíteni az áldozatot, ha használni akarjuk. A használata a szokásos (Offensive mód, LE gomb, és X-re használjuk), de több dózist is az áldozatba kell fecskendeznünk, attól függően, milyen mértékben szeretnénk harcképtelenné tenni. Az elsőre csak megroggyan, a másodiktól eléjul, a harmadik halálos.

Mesterlövész fegyvert csak a mesterlövész és Natasha használhat. A fegyverrel kezünkben, az R1 gomb lenyomására jön be célkereszt, amivel igen nagy távolságokba is célozhatunk.

Altatógázzal működőd gránátot is használhatunk. Egyetlen feltétel, hogy csak egy bizonyos távolságon kívül használható, különben karakterünk is borul. Használata megegyezik a gránátéval.

A sofőr egyik igen hatásos fegyvere a medvecsapda. Lerakása az aknáéhoz hasonló, ha nálunk van, a Kör gombra jelenik meg a megfelelő ikon. Karakterünk oda rakja le, ahol éppen állunk, tehát előtte jól nézzük meg a környéket, ne pazaroljuk el fölöslegesen a csapdát.

### SPECIÁLIS FELSZERELÉSEK ÉS KÉPESSÉGEK

Sérült bajtársainkat elsősegélycsomag segítségével gyógyíthatjuk. Ha felvettük a csomagot, Offensive módban érhetjük el (mint fegyvert), és a célpont ezúttal a sérült társunk legyen.

Könnyen elterelhetjük az ellenséges katonák figyelmét egy doboz cigarettával. Szintén Offensive módban használhatjuk, és a megcélzott helyre (R1+bal kar) dobhatjuk. Ha egy német katona meglátja a cigarettát a földön, odarohan, és pár másodpercig nem figyel másra.

Az ellenség egyenruháját is magunkra ölthetjük. Először is vegyük fel, majd Kör gomb lenyomása után válasszuk az egyenruha ikont. Ekkor emberünk átöltözik (irigylésre méltó sebességgel), és ebből annyi előnyünk származik, hogy a "sight indicator" által jelzett fakóbb látótérben gond nélkül sétálhatunk akár állva is.

A szögesdrót ellen kiválóan alkalmazható a drótvágó. Használata egyszerű, ha nálunk van, Interaction módban közelítsük meg az akadályt, és az X gombra már vághatjuk is.

A tolvaj karakter a nála lévő álkulccsal kinyithatja a zárakat. Interaction módban közelítsük meg a lezárt objektumot, amíg meg nem jelenik a jobb alsó sarokban a "lockpick" ikon. Az X gomb lenyomására a tolvaj nekiáll kinyitni a zárat, ezután pedig az adott tárgyat ugyanúgy használhatjuk, vagy átkutathatjuk, mint bármelyik másikat. Ha ez épp egy láda, akkor kivehetjük a benne tárolt tárgyakat, majd a Háromszög gombbal léphetünk vissza a játékba.

Érdekes és hasznos funkció a tűzszerész aknakereső képessége. Gyanúsan elsimított talajon a Kör gomb lenyomásával jeleníthetjük meg az aknakereső ikont, majd az X gombbal aktiválhatjuk a szerkezetet. Emberünk ezután egy detektorral maga előtt fog közlekedni, és amint megközelít egy aknát, az láthatóvá válik. Új ikon jelenik meg a jobb alsó sarokban, ami egy szerszámot ábrázol. Ha most megnyomjuk az X gombot, emberünk hatástalanítja az aknát, amit ezután akár fel is vehetünk. Ha újra használni akarjuk, csak nyomjuk meg a Kör gombot, és az aknakereső melletti akna ikont választva lerakhatjuk és élesíthetjük.

Ha konzervdobozokat vagy egyéb ételt találunk, vegyük fel, és később a Kör gomb lenyomására megjelenő funkció segítségével megehetjük, és ezzel is gyógyíthatjuk emberünket.

Néha nem lesz nálunk kulcs egy zárt ajtóhoz, de a tutorial szerint a közelben lévő dobozban majd találunk... Aki ezt elhiszi, az magára vessen, ha elakad. :) Lényeg, hogy előfordulhat, hogy kicsit keresgélnünk kell, mielőtt kinyithatnánk egy-egy ajtót.

A németek rádió-adóvevőit is használhatjuk, hogy rövid időre kapcsolatba lépjünk a bázissal. Az X gomb a művelet kulcsa.

Apró zenélő dobozt is használhatunk az ellenség figyelmének elterelésére. Ha már nálunk van, a Kör gombbal rakhatjuk le, és szintén a Kör gombbal hozhatjuk működésbe. Ha van a közelben ellenség, oda fog rohanni körülnézni.

A sofőr ásó segítségével mély gödröt tud ásni (szintén bámulatos gyorsasággal), amibe – ha megfelelő helyre ástuk – a németek belepottyannak, és örökre eltűnnek. A művelet egyszerű, Offensive módban válasszuk ki az ásót, majd az R1 gombot nyomva tartva a bal karral adjuk meg a gödör pontos helyét, és az X-re emberünk ásni kezd. Néha szükség lehet valami csalira a gödör túloldalán, pl. egy doboz cigire.

Ha egy drótkerítés érdekesen villog, biztosak lehetünk benne, hogy elektromos feszültség alatt áll. A közelben lennie kell egy kapcsolónak, amivel kikapcsolhatjuk az áramot, mielőtt nekiesünk a kerítésnek a drótvágóval.

Jópofa húzás volt a készítőktől a borosüveg trükk megalkotása. Ha egy üveg bort dobunk egy ellenséges katona elé (Offensive mód, LE gomb, célzás, majd X), az fel fogja venni, megissza, és rövid időre csont részeg lesz, miközben igencsak letompulnak az érzékei.

A különböző ételeket, italokat meg is mérgezhetjük. Ha nálunk van a méreg, Inventory módban a megmérgezni kívánt étel (vagy ital) fölé kell helyezni, és megnyomni az X-et. A mérgezett táplálék zöld színűre vált.

A távcsövet mindegyik emberünk használhatja. Offensive módban válasszuk ki, és mozgassuk a kamerát a megfigyelni kívánt ellenséges egység fölé. Ha megjelenik a kijelölő célkereszt, az X gombra új ablakban láthatjuk az illető információit. Innen megtudhatjuk az illető rangját, fegyverét, egészségi állapotát, és hogy elhagyja-e a helyét, ha meglát minket. Így kicsit könnyebb megtervezi az akciók következő fázisát. Kilépés a Háromszög gombbal.

A tolvaj álkulccsal széfeket is kinyithat, az eljárás nem különbözik a sima zárnyitástól.

A mindig huncut Natasha egyik különleges képessége a figyelemfelkeltés és ezáltal elvonás. Ha találunk egy megfelelő ruhát, és felvesszük, a Kör gombbal öltözhetünk át, ezután pedig Offensive módban megjelenik egy új ikon (lipstick). Szépen kisminkelve nyugodtan sétálhatunk az őrök előtt, azok követni fognak a pillantásukkal. Ezalatt a társak zavartalanul elmehetnek mögöttük.

Kötélhágcsót is használhatunk. A használata a következőképpen néz ki: vegyük fel, majd Offensive módban válasszuk ki. A megfelelő helyen (korlátnál, felső szinten) az X lenyomására leeresztjük, majd Interaction módra váltva lemászhatunk rajta.

Búvárruhában sokkal több ideig maradhatunk a víz alatt, de csak a búvár karakter tudja használni.

Ha alulról kell felmászni egy magasabb szintre, jó segítség a csáklya. Ha felvettük, fegyverként válasszuk ki, vagyis Offensive módban, a LE-FEL gombokkal. A falat megközelítve megjelenik a csáklyadobás ikon, amit az X gombbal aktiválhatunk. Interaction módba váltva felmászhatunk a kötélen (a bal kart használva), majd ha felértünk, a kéz ikonnal össze is szedhetjük a csáklyát, és mehetünk tovább.

A tolvaj egyik eszköze a figyelemfelkeltésre a patkánya, Spike. Válasszuk ki, mint fegyvert, és az R1 gombot lenyomva tartva a bal karral célozzuk meg Spike úti célját. Az X gombra elindul, és a németek elbűvölve követik őt tekintetükkel. A patkány rövid időn belül visszatér a gazdájához.

A lángvágó használata is igen egyszerű. Offensive módban kell kiválasztanunk, majd a zárt ajtót megközelítve nyomjuk meg az X gombot. Amint emberünk végzett (mondanom sem kell, hihetetlenül gyorsan csinálja), simán kinyithatjuk az ajtót.

A tolvaj az ablakon át is be tud hatolni egy épületbe, és ehhez nincs szüksége semmilyen eszközre. Az ablak elé állva megjelenik egy új ikon, ennek kiválasztásával mászhatunk be az ablakon.

### KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Tűzszerészünk ajtókat is kinyithat távdetonációs bombáival, csak annyit kell tennünk, hogy a bombát közvetlenül az ajtó előtt tesszük le. Vonuljunk biztonságos távolságba, és használjuk a detonátort. Mindkét akciót a Kör gomb lenyomása után hajthatjuk végre.

Ha épp egy ablakon kukucskálunk át, és a túloldalon egy ellenséges katonát észlelünk, le is lőhetjük, ha közben átváltunk Offensive módba (L1), és kiválasztunk egy lőfegyvert.

Zöldsapkásunk nehéz tárgyak cipelésére is képes. Ha egy megfelelően nagy tárgyat veszünk fel Interaction módban, akkor azt el is vihetjük egy tetszőleges helyre. A Háromszög gombbal tehetjük le.

A zöldsapkás szintén át tud mászni az ablakon.

Igen érdekes funkció a zöldsapkás ásási képessége. Ha puha talajon járunk, és van nálunk ásó, akár be is áshatjuk magunkat (Kör gomb), de ha épp egy halott némettel a vállunkon nyomjuk meg a Kör gombot, akkor őt fogjuk elhantolni. Mind rejtőzködésnél, mind a nyomok eltüntetésénél nagyon hasznos képességről van szó.

Szövetséges katonák fölött is átvehetjük az irányítást. Álljunk közel hozzájuk, és nyomjuk meg a Négyzet gombot. Ezután nyomjuk meg az R1-et, és megjelenik a választható szövetségesek egyike körül egy zöld kör. A BAL/JOBB gombokkal kiválaszthatjuk, melyiket szeretnénk irányítani, majd az X gombbal véglegesítsük a döntést. Ha megvagyunk, új szövetségesünket a megszokott módon irányíthatjuk.

Nem csak ennyit tudunk ám tenni. Ha kiválasztottuk a szövetséges katonát, és már irányítjuk, a LE és FEL gombokkal különböző testhelyzetek közül választhatunk. Ha pl. a fekvő helyzetet választjuk, szövetségesünk egy rögtönzött fedezék mögé fekszik, és őrködni kezd. Ha ellenséges katona kerül a látóterébe, lőni kezd rá. Saját emberünkre a megszokott módon válthatunk vissza, a Négyzet gomb lenyomásával.

Megfigyelhettük, hogy a szövetséges katonák irányításakor egy piros zászló jelent meg a jobb oldalon. Ez azt jelenti, hogy az illető "fire at will" módban van, vagyis lőni fog, ha meglát egy ellenséget. A Kör gombbal a zászló színét fehérre változtathatjuk, ezáltal a szövetséges katona nem fog lövöldözni, csak ha erre utasítást kap. Ha azt szeretnénk, hogy lőjön, csak nyomjuk meg újra a Kör gombot, és válasszuk ki a piros zászlót.

Ha egy motorcsónakot találunk a víz szélén, és szeretnénk egyet csónakázni, Interaction módban közelítsük meg, és amikor megjelenik a kijelölés, nyomjuk meg az X-et. Már be is szálltunk. Előre az L1, hátra az L2 gombbal mehetünk, jobbra/balra pedig a bal kar segítségével kanyarodhatunk. Vigyázzunk a víziaknákra, ne menjünk a közelükbe. Ha ki szeretnénk szállni, csak nyomjuk meg a Háromszög gombot.

Fal mellett állva, Interaction módban néha egy ököl ikon jelenik meg a jobb alsó sarokban. Ha ilyenkor megnyomjuk az X gombot, emberünk "bekopogtat" a falon. Ha van bent német, valószínűleg ki fog jönni körülnézni.

A tolvaj kicsit magasabb ablakokon is be tud mászni, ha az alatta lévő fal megfelelő erre a célra. Ez abból derül ki, hogy Interaction módban kis célkör jelenik meg a fal tövében. Ha megnyomjuk az X-et, átmegyünk Pókemberbe.

Az ember legjobb barátja a kutya, jelen esetbe egy Whiskey nevű bullterrier. Whiskey-t is irányíthatjuk, és a Kör gombra bejön egyetlen funkciója, az ugatás ikonja. Ha németek közelében ugat, azok egy időre mind a hang irányába fordulnak. Ha valamelyik emberünknél van egy síp, azzal odahívhatjuk a kutyát (Kör gomb), és Interaction módban akár az Inventory-ját is megnézhetjük. Whiskeyt a hátunkra pakolhatjuk, ha Interaction módban egyszerűen felvesszük.

Az autók vezetése tökéletesen megegyezik a motorcsónakéval.

A halott németeket nem árt eltüntetni. Ha van a közelben víz, ezt könnyen megtehetjük, csak fel kell kapnunk a testet, és a partra sétálva meg is jelenik a megfelelő ikon.

Ha túl sok a víz felszínén lebegő akna, búvárunkkal könnyedén hatástalaníthatjuk azokat. Vegyük fel a búvárruhát (Kör gomb), bukjunk le a víz alá, majd Interaction módban közelítsük meg az aknákat. Megjelenik a "szerszám" ikon (ugyanaz amelyikkel a tűzszerész hatástalanítja a taposóaknát), és ezután csak az X gombot kell megnyomnunk, és hős búvárunk leszereli a gyilkos aknákat.

Maradjunk a búvárnál, ugyanis van még egy kellemes trükkje. Ha van nála egy csáklya, azt bizonyos helyeken a falhoz tudja rögzíteni, úgy térdmagasságban, egyszerű, de hatásos csapdát állítva ezzel. Offensive módban válasszuk ki a csáklyát, majd célozzunk meg vele egy falat. A beleakadó német természetesen elájul egy rövid időre.

Ha a kémünk talál egy német tiszti egyenruhát (és fel is veszi), parancsokat adhat a német közkatonáknak. Miután megszólítjuk az illetőt, Offensive módban választhatunk a parancsok közül, majd meg kell adnunk egy pontot (ahova néznie vagy mennie kell), és az X-re a német végrehajtja a parancsot.

A vízhez és a homokhoz hasonlóan a hullákat elrejthetjük kusza, romos helyeken is, és ilyen helyeken mi magunk is elbújhatunk.

Ha a víz alatt úszva piranhákkal találkozunk, egyetlen módon rázhatjuk le őket. Ha van nálunk egy hal, válasszuk ki Offensive módban, és amint megközelítettük a piranha rajt, nyomjuk meg az X gombot. Ilyenkor a vérszomjas ragadozók egy pontban kezdenek rajzani, és egy ideig nem figyelnek ránk.

Mesterlövészünk egy oszlop tetején kapaszkodva is képes lőni.

A sofőr egy tankot is képes vezetni, de lőni nem tud vele. Erre a feladatra a tűzszerész alkalmas. Mindkét embert be kell ültetni a tankba. Az irányítás a megszokott, a célzás R1+bal kar, a lövés pedig az X gombbal működik.

### AZ ELSŐ GYAKORLÓ KÜLDETÉS

Egy bozót mögött kezdünk a tolvajjal és a tűzszerésszel. Ez egy biztos pont a kezdésnél, bár két méterre tőlünk egy őr áll. Jobban körülnézve láthatjuk, hogy összesen kilenc ellenséges katonával van dolgunk. Ezek közül csak egy mozog, a többi áll a helyén. Figyeljük meg a mozgó őrt, és amikor elhagyja az előttünk álló társát, válasszuk ki a tűzszerészt (Négyzet, kiválasztás, X gomb). Álljunk fel, és ha a német körül megjelent a célkereszt (Offensive módban vagyunk, vagyis a bal felső sarokban az "ököl" ikon aktív), nyomjuk meg az X-et. Miután emberünk leütötte a németet, azonnal váltsunk Interaction módba (L1), és ha jobbra lent a bekötött szájú németet ábrázoló ikon aktív, nyomjunk egy X-et. Ha bekötöztük a németet, az R1 gombbal váltsunk pick up módba, és kapjuk hátunkra a testet, majd lépjünk vissza a bokor mögé, és a Háromszög gombbal tegyük le. Ezután Interaction módban a nagyító ikonnal átkutathatjuk. Lesz nála egy doboz cigaretta, azt vegyük fel, majd dobjuk az út közepére. Ha járőröző katona odamegy felvenni, hátulról csapjuk le, és ismételjük meg az előző manővert. Ugyanezt tegyük a barikádot javító és a jobb oldalon a bozótban dohányzó némettel is. Nekik nem kell csali, simán mögéjük lehet kerülni.

Válasszuk ki a tolvajt, és másszunk fel vele a villanyoszlopra (Interaction mode). Haladjunk két oszlopnyit, majd másszunk le, és kerüljük meg az őrállást. Hason kúszva menjünk a fém láda mellé, nyissuk ki az álkulccsal, és nézzünk bele. Gránátok és drótvágó. Vegyük magunkhoz, majd térjünk vissza a tűzszerészhez. Adjuk oda neki amit találtunk, aztán váltsunk át rá. A tűzszerésszel vágjunk utat a szögesdróton keresztül egészen a jobb oldalon. A Kör gombbal váltsunk aknakereső üzemmódba, és óvatosan induljunk el balra. Amint megjelenik egy akna, és a szerszám ikon, nyomjuk meg az X-et! Emberünk hatástalanítja, de nem kell felvennünk. Ne felejtsük el viszont újra elővenni a fémdetektort, mivel közben elraktuk. Ezt ismételgessük egészen addig, amíg eljutunk az aszfaltozott útig. Körülbelül hét-nyolc akna van lerakva. Ha minddel végeztünk, feküdjünk le, és kússzunk észak felé, oda, ahonnan a tolvajjal elloptuk a drótvágót. Kússzunk be az állásra a katona mögé, majd Offensive módban üssük le, és Interaction módban kötözzük meg. Váltsunk Offensive módba, a LE gombbal válasszuk ki a gránátot (nem kell X-et nyomni!!!), és álljunk az első ledrótozott sorompó elé, úgy, hogy a bal oldalon lévő négy német és köztünk ne legyen semmi akadály. Az R1 gombot nyomva tartva a bal karral célozzunk a kör alakú állás közepére, hogy a gránát lehetőleg középen robbanjon, mindenkit megölve ezzel. Ha kész, nyomjuk meg az X-et, és mehetünk is a következő küldetésre. :)

*Freak*

# Kingdom Hearts - titkok + végigjátszás

Sokat hezitáltam, hogy milyen sorrendet kövessek, azaz előbb a végigjátszás és aztán a titkok, vagy fordítva. Utóbbi mellett döntöttem. Nekikezdtem a végigjátszásnak is, valószínű a következő számban már be is fejezem. Mindenek előtt jöjjön pár észrevétel, egyelőre a teljesség igénye nélkül, de ígérem, ha lesz helyem legközelebb, az összes titokra (trinity, kutyák stb.) visszatérek még!

## GUMMI SHIP

Ezzel a hajóval lehet a világok között utazni, persze közben rengeteg ellenfelet kell kilőni. A program lehetőséget ad saját hajó építésére, de ez nem egyszerű feladat – a legjobb, ha párszor végignézed a Tutorialt. Először is amikor a világok között választhatsz nyomd meg a Négyzetet, így bekerülsz egy új menübe. Az alkatrészekből saját hajót építhetsz, vagy felhasználhatod a megszerzett modelleket és azokat is létrehozhatod, de csak akkor, ha van elég alkatrészed. Az előbbi hihetetlenül bonyolult. Saját hajót a Garage menüben tudsz csinálni. Nyomj rá, és bejön egy menü ahol blueprints-ekből, azaz tervrajzokból lehet megépíteni egy adott hajót, de csak akkor, ha megvannak hozzá az alkatrészek. Amennyiben egy hajó összeállítható, akkor a jobb oldalt a Flyable nevű bűvös szócska mellett a "Yes" szerepel. Ha ez ok, és összetudod állítani a hajót, akkor nyomj rá és egy menübe kerülsz. Innen ha kilépsz, akkor elmentheted a hajódat és készen is van! Ha ott maradsz, átnevezheted a hajót, de ez olyan bonyolult, hogy még én sem tudom, hogyan is kéne csinálni. Figyelmesen nézd meg az oktató részeket, hátha tudsz valami kis hajót összedobni, bár inkább javaslom valamelyik tervrajz automata megvalósítását. A gyorsabb-erősebb hajókkal hamarabb át lehet kelni a téren. Egyébként később a már bejárt helyeken megjelenik a Warp helyeket, ezzel azonnal a kívánt helyre teleportálhatsz. A Gummy Block-ban átnézheted még az alkatrészeket, átnevezheted a hajókat stb. Érdemes a jobb hajókat megcsinálni, könnyebb lesz az utazás.

## SUMMON

Az idéző varázslatokat a Fairy Godmother-től kapod (általában), mindig valamilyen tárgyért cserébe. A használatukhoz hozzátartozik, hogy mikor előhívod őket (Magic), akkor jelöld ki az ellenfelet! Nem mindegyiknél kell kijelölni, hogy ki akarsz támadni, de például a Szimbánál és a Dzsinnél igen! A Summonok addig lesznek velünk, míg el nem fogy az MP-jük.

*Simba:* Squalltól kapsz egy fényes tárgyat (Earthshine), amit vigyél FM-nek. Tőle megkapod.
*Genie:* Történet szerint csatlakozik.
*Dumbo:* Monstro-ban, Giepetto közelében egy dobozból felvehetsz egy vizes tárgyat (Watershine), ezt vidd el FM-nek.
*Bambi:* A 100 Holdas Pagonyban kapod automatikusan történet szerint, miközben csinálod ezt a mellékküldetést.
*Mushu:* Miután legyőzted Malifecent sárkányát, kapsz egy cuccot. Ezt vidd FM-nek és megkapod.
*Tink:* Automatikusan csatlakozik.

## A 100 HOLDAS PAGONY LAPJAI

Ahhoz, hogy folytatni tudd a 100 Holdas Pagony történetét, meg kell találnod a lapjait. Városok szerint lássuk ezeket:

*Agrabah:* A tigrises barlangban, egy dobozban.
*Atlantica:* Ariel szobájában egy dobozban.
*Halloween Town:* A doktor dolgozószobájában, a könyvespolcon.
*Monstro:* A 6-es Chamberben, fent a a magasban, kell hozzá a Glide.
*Taverns Town:* A 101 kiskutya szüleitől kapod, ha elég sok kutyát összeszedtél.

Ha a lapok megvannak könnyedén betudod fejezni Micimackó mézgyűjtő történetét.

## ANSEM JELENTÉSEK

Ezek a jelentések a Heartless-ről szólnak.
*No. 0:* Miután teljesítetted az Aladdin-os világot automatikusan megkapod.
*No. 1:* Hollow Bastion-ba térj vissza – miután befejezted ott a tennivalót – és beszélj párszor Aeris-szel, hogy megkapd.
*No. 2:* A Kis Hableány világának teljesítése után kapod meg.
*No. 3:* Ezt is Aeris-től kapod, hasonlóan az elsőhöz.
*No. 4:* Hollow Bastionban a sárkány elintézése után lesz a tiéd.
*No. 5:* Aeris-szel beszélj, mint fentebb!
*No. 6:* Hollow Bastionban győzd le a 3 gyereket.
*No. 7:* Győzd le Hadest a Colosseumban. Ehhez jó sokszor kell indulni.
*No. 8:* Győzd le a kapitányt Pán Péter birodalmában.
*No. 9:* Aeris-től kapod, mint a többit.

## TITKOS MÁSODIK MEGNYERÉS

Ezt elég nehéz behozni, bár megéri! Lássuk mi is kell hozzá:
– Legyen meg mind a 99 kiskutya,
– Az összes Ansem Report, ezek jelentések a Heartless-ről,
– Az összes lapja a 100 Holdas Pagonynak és fejezd is be a küldetést,
– Nyerd meg az összes kupát a Colosseumban,
– Mindegyik világban zárd be a Keyhole-t
– Hollo Bastion-ban szerezd meg a Past Memories-t (fegyver Sorának, Riku-tól kapod meg).

Ha ezek megvannak, öld meg a főellenséget és jön a bonusz film!

## AZ ÁLOM

Az egész játék egy álommal indít, mely tulajdonképpen oktató jelleggel bír, de bizonyos lépések az egész játékra befolyással vannak. Mindjárt elsőnek – miután begyakoroltad az alapvető mozgásokat; csak csináld amit a gép mond – három emelvényhez kerülsz, rajtuk egy kard, pajzs és varázsbot. A játék azt mondja válassz egyet, illetve egy másikat, amit el akarsz törni. A választásodtól függően más-más módon fog fejlődni karaktered, például teljesen más varázslatok vagy speciális támadások fejlődhetnek ki. Ha inkább a fizikai erőre szereted a hangsúlyt fektetni, akkor vedd el a kardot és törd el a varázsbotot, ha a varázsló alkat vagy akkor fordítva, ha pedig a védekezést helyezed előtérbe a pajzs választást, kard törést javaslom.

Ha minden megvan, akkor egy újabb helyre repülsz, ahol először le kell verned néhány szörnyet gyakorlásképpen. Amint kinyírsz egyet láthatod, hogy kisebb-nagyobb zöld bogyók hullanak ki belőlük. Ezekkel pótolni tudod a HP-dat, érdemes összeszedegetni őket, főleg, amíg nem tudsz venni gyógyítást. A zöld színűek mellett tarkákat is elhullajtanak, ez a Munny azaz a pénz (ezt majd csak később kapsz). A következő feladat dobozok kinyitása lesz. Ajtót, dobozt nyitni, itemet használni a menüből tudsz, mármint a bal alsó régióban látható menüből, melyben a D-paddal tudsz lépkedni. Kell még egy dobozt is tologatni (meg felemelni), azután szét kell törni. Megjelenik közben egy ajtó is, amit vizsgálj meg, nem nyílik. Emeld fel a következő dobozt és dobd az ajtóra, legalábbis én mindig oda dobtam, bár lehet hogy nem muszáj. Most már kinyithatod az ajtót (Open). No, most egy nagyon fontos dolog jön, mert a következő válaszaid meghatározzák, hogy milyen gyorsan fogsz szintet lépni a játékban! Három Final Fantasy szereplőnek kell válaszolnod, de a mind a három ugyanennyi kérdést intéz hozzád. Ezért aztán sok fajta kombináció létezik, de most jöjjön a három ezek közül, azaz ezeket a válaszokat add meg Tidusnak, Wakkának és Selphie-nek.

Lassú ütemű szintlépés: "Getting old", "To be strong", "My prize possessions".
Közepes ütemű szintlépés: "Being different", "To see rare sights", "Friendship".
Gyors ütemű szintlépés: "Being indecisive", "To see rare sigths", "Being number one".

Természetesen a gyorsabb szintlépések következtében jobban fogsz erősödni, így egy idő után sokkal könnyebbé is válik a játék. Túl könnyű persze nem lesz, így érdemes a gyors, vagy minimum a közepes ütemű szintlépést választani. A lassú csak mazochistáknak! Ha elfogadod a válaszaidat egy újabb sötét helyre kerülsz, ahol verd le a szörnyeket, így megjelenik egy állásmentő hely. Ezeknél az energiád feltöltődik maximumra. A mentés után rohanj fel a lépcsőn és hamarosan jön egy főellenség, egy hatalmas nagy árnyék. Ne ijesszen meg a nagysága, mert nem annyira nehéz legyőzni ha helyesen próbálod. Megfigyelheted, hogy a kezét gyakran beleüti a földbe. Ilyenkor ráugorhatsz a karjára, célba veheted a fejét és adhatsz neki, ameddig csak bírod. Arra kell figyelni, hogy ne csússz le, és pontosan ugorj. Amikor felemeli a karját kicsit bevadul és fehér fény nyalábokat küld rád. Ezt ha időben suhintasz a kardoddal, akkor mint egy baseball labdát, úgy ütheted vissza őket. A kis ellenfelek idegesítők, de arra jók, hogy zöld bogyókat nyerj belőlük, így pótolva az energiaveszteséget. Ha végzel eltűnik és Sora is felébred a álmából.

## DESTINY ISLANDS

Az ébredés után egy rövid bejátszás jön, aztán Kairinak kell segíteni a tutaj megépítésében. Két fatörzs egy ruhadarab és egy kötél kell a lánynak. Az egyik fadarabot a parton találod, a másikat ott, ahol Riku üldögél, azaz a félszigeten – jó alaposan kutasd át a szigetet, akkor nem lehet gond. A ruha megtalálása kicsit nehezebb: az egyik fának az oldalában találsz egy kisebb beugrót. Ott bent a falon találod a ruhát. A kötél könnyebb, fent a fa épület tetején, ahol Tidus álldogál, valahol ott hever a földön.

Ha megvan mind menj Kairihez és beszélj vele, majd ha folytatni akarod a történetet, akkor válaszd a "Az elfáradtam, térjünk aludni" választ – nem pontos fordítás! Persze akár még körül is nézhetsz a szigeten és ha gondolod harcolhatsz egy kicsit Tidusszal, Wakkával, Selphie-vel, sőt még Rikuval is – ha az első hármat legyőzöd, akkor egyszerre is meg lehet velük küzdeni. Menj Kairihoz. Egy bejátszás jön, majd egy újabb, melyben először láthatjuk Donald kacsát! Másnap menj ahhoz a helyhez, ahol előzőleg Kairi álldogált, az ajtót ki tudod nyitni és végig futva egy újabb helyre kerülsz. Keresd meg először Kairit, aztán Rikut. Vita robban ki a hajó leendő nevét illetően. Ezért most egy futóversenyen kell győzni, hogy Sora akarata érvényesüljön. Előre kell szaladni, de vigyázz, nehogy leess a fa platformokról, aztán fel a kötélhez, onnan át a túloldalra, majd balra a nagy csillaghoz, aztán vissza Kairihez, mindegy milyen útvonalon, csak gyorsan. Ha megnyered, akkor Excalibur lesz a hajó neve, máskülönben Highwind – teljesen mindegy, viszont ha nyersz kapsz egy cuccot, amiből ha összeszedsz néhányat és később eladod nagy hasznа lehet, mert tudsz venni Potiont. A versenyt akárhányszor le lehet játszani, ám ha megunod, beszélj Kairival. Újabb tárgygyűjtögetés jön. 1 Seagull Egg (tojás), 3 Mushrooms (gomba), 2 Coconuts (kókuszdió), 3 Fish (hal), ivóvíz a menü. A gombákat elég nehéz megtalálni, mert kicsik, kérdezd Kairit, ő majd jobban elmondja merre vannak. Fordulj meg és lökd arrébb a követ, ez a barlanggal szemben áll, ott lesz az első gomba. A második a torony közelében elrejtve. A harmadik a titkos helyen van (Wakka megmutatja hol), bent a barlang mélyén, utána egy jelenet jön az évek óta ott álló kinyithatatlan ajtóval. Ivóvizet én a tengerben találtam, egy kis lyukból folydogált. A halak szintén a tengerben úszkálnak, figyeld aztán kapd el őket! Kókuszdiót a fákról szerezhetsz, azaz üss meg néhány kókuszdiófát. Fontos, hogy csak sárga színű érettek a jók! A tojás Wakka közelében az egyik fa tetején pihen. Ha megvannak irány vissza Kairihoz. Egy újabb hosszú bejátszás jön, Donald és Goofy útra kelnek.

Közben Sora kényelmesen alszik az ágyában, ám egy hatalmas vihar kerekedik, így veszélyben a hajó! Szörnyek is megjelennek, ám még nem tudod őket kinyírni. Keresd meg Rikut és egy újabb jelenet jön, közben megkapod a Keyblade-et. Ezzel már kinyírhatod a szörnyeket. Szaladj a titkos, kinyithatatlan ajtóhoz és újabb jelenetek után újra meg kell küzdened az álomban látott főellenséggel. A stratégia ugyan az ellene mint korábban.

## TRAVERSE TOWN

A győzelem után sok-sok bejátszás következik, ám végén egy városba kerülsz, ahol irányíthatod Sorát. Először is keresd meg az Accessory boltot, ahol beszélj Ciddel. A város három kerületre van osztva. Most épp a 1-s kerületben vagy (1st District). Lépj ki az ajtón és egy kicsit fedezd fel a várost, csak hogy később tudd, mi hol van. Lépj be a 2. kerületbe, jön egy bejátszás, amiben megjelennek az árnyékszörnyek. Végezz velük, járd be a kerületet, majd menj vissza az 1-es kerületbe Cidhez. Miután elbeszélgettél vele, hagyd el a helyet, ám a bejáratnál egy ismerős vár rád. Squall (Leon) az. Meg kell vele küzdeni. Igazából nem nagyon tudom, hogy le lehet-e győzni, mert nagyon erős. Talán csak akkor, ha sokat gyakoroltál Tidusszal Wakkával meg a többiekkel a szigeten és felfejlődtél, valamint nyertél a Riku által kapott cuccból párat, mert akkor azt eladva most tudsz venni Potiont, így gyógyíthatsz is. Végül is mindegy, ha kikapsz jön egy hosszabb jelenetsor, melyben a szállodába kerülsz, Donald és Goofy pedig találkozik Aeris-szel. A szállóban Yuffie ébreszt. Nyisd ki a dobozt, aztán kérdezd Squallt. Hosszú beszélgetés jön, melynek végén hagyd el a szállót – Donald jól odaszorul az ajtónak. :-) Fedezd fel magadnak a 2-es kerületet, az egyik házban például megtalálod a 101 kiskutya szüleit, akik kölykeiket keresik. Ha végeztél a felfedezéssel szaladj a 3. kerületbe. Ott végre Sora találkozik Donalddal és Goofy-val, így összeáll a csapat. Nem sokkal ezután egy főellenség, Guard Armor is megtámad. Érdemes darabonként elintézni, azaz mindig egy részét támadni, ha vettél Potiont nem lehet gondod.

Egy hosszabb bejátszás jön a FF szereplőkkel (Squall megkér, hogy találd meg az elveszett 99 kiskutyát), majd megkapod a Fire varázslatot, Goofy pedig a Dodge Roll ability-t. A csapat összeállt, akár tovább is lehet menni, de van itt még pár érdekesség. Először is az Accesory boltban a földön láthatsz egy kék színű jelzést. Ha Donald és Goofy van csapatban, akkor a menüben megjelenik a Trinity opció (alul). Ha erre rányomsz, akkor valamilyen speciális mozgást mutatnak be hőseink és cuccokat kapsz vagy újabb titkos helyekre kerülhetsz. A kék színű trinity jelzéseken kívül több fajta létezik, de egyelőre csak a kékeket lehet aktiválni. Később lesz zöld, piros, fehér stb. A harmadik kerület azért érdekes, mert egy tüzes ajtót láthatsz az egyik zsákutcában. Lőj rá egy tűz labdát és kinyílik, mert ez bizony egy ajtó. Ugrálj a házhoz és keresd meg a bejáratot oldalt. Bent megtalálod Merlint a varázslót, meg a Fairy Godmothert (sajna a magyar nevére neki nem emlékszem). Merlinnel gyakorolhatod a varázslás mesterségét, bár igazából mind a kettőjüknek majd csak később lesz jelentősége. Vásárolj be gyógyítással – ezt nem is írom többet, mindig legyen nálad gyógyítás!! – majd keres fel egy mentőhelyet. Állj rá a Gummy Ship opcióra és kiteleportálhatsz a városból.

## ALICE CSODAORSZÁGBAN

Érkezés után kövesd a fehér színű kicsi nyulat, tudjátok ő az, aki mindig késésben van. Egy elég furcsa szobába kerülsz, nem hiába hívják Bizzare Room-nak – nézz csak föl! Beszélj az ajtókilincsel, majd fordulj meg és lökd arrébb az ágyat mellette. Az asztalon találsz két üveget, igyál belőlük. Tök érdekes dolog történik, ugyanis összemész, ha újra iszol megnősz! Az ágy helyén tovább mehetsz, persze csak kicsi alakban. Megtalálod Alice-t, akit éppen el akarnak ítélni valamilyen vád alapján. Sora közbelép, kevés sikerrel. Lépj be a Lotus erdőbe, ott hamarosan megjelenik a rajzfilmből ismerős macska. Össze kell neki gyűjteni 4 különböző bizonyítékot. Itt hagy pár szörnyet is. Ha itt a virágoknak adsz Potiont vagy amit kérnek, kaphatsz cuccokat. Miután kicsit felfedezted magadnak ezt a helyet, menj az alacsony gombákhoz – itt láthatsz lábnyomokat, ez az első bizonyíték. Ugrálj a gombák tetejére egészen fel. Az egyik útvonalon eljuthatsz a Bizzare szobába. A közelben találsz egy rózsaszínű dobozt, azt nyisd ki! Menj vissza a Lotus erdőbe a 3-as csoportban álló gombákhoz. Ugorj a középső gombára, majd fordulj jobbra, így ha jól ugrálsz egy újabb rózsaszín dobozt nyithatsz ki, tiéd az újabb bizonyíték. Az utolsóhoz szaladj vissza az erdő bejáratához. Van itt valahol egy sárga virág, ami Potiont kér tőled. Adj neki egyet, erre megnövészt. Vizsgálj meg itt mindent, de mindenekelőtt ugorj rá a tatönkre. Így előjön egy pár új gomba. Szaladj jobbra a fához és üss rá egyet, így leverhetsz egy gyümölcsöt. Edd meg és újra összemész. Indulj vissza az előbb előhozott gombákhoz és fordulj balra. Ha jó irányba mész tovább újra a Bizarre szobába kerülsz, ahol a rózsaszínű dobozban ott a negyedik bizonyíték. Ekkor megjelenik a macska és megtanítja a Blizzard varázslatot. Menj vissza a kastélyba és beszélj a királynővel. Jön a tárgyalás, ahol öt doboz közül ki kell választani egy bizonyítékot. Ha rosszra esik a választásod (véletlenszerű az elrendezés, nem tudok segíteni), akkor Donald és Goofy foglyul esik. Mindenesetre a végén a királynő rád uszítja az őreit. Ne foglalkozz velük, helyette jelöld ki ellenfélnek a tornyot kb. mögötted. Verd szét teljesen minden részét, ekkor a csata véget ér.

Alice eltűnt, de hova? Szaladj vissza az erdőbe. Újra ott lesz a macska, majd megint eltűnik. Menj a hármas csoportban álló gombákhoz. Valahol ott van egy új bejárat, ami a Tea Party Gardenbe visz. Találsz itt egy asztalt meg székeket. Foglalj helyet párszor és kapsz cuccokat. Csináld ezt addig, míg ellnem tűnik a teríték. Előkerül egy ajtó is, mely a Bizarre szobába visz. Ám ez egy kicsit más, mint előzőleg – nézz csak fel, ismerős, nem? Itt van ám a macska is, aki megkér, hogy gyűjtsd meg a gyertyákat – a két asztalon találod őket. Tedd meg, majd megint mond valamit a cica. Most menj vissza a kastélyba és ments. Az se baj, hogy ha rendelkezel valamennyi Potionnel és oda adod Goofy-nak és

Donaldnak. Siess vissz az első Bizzare szobába, ahol a kicsinyítő és nagyító folyadékok voltak – fontos, hogy most ha ügyesen keresgélsz, egy-két tikosabb helyet is találhatsz. Az asztalon ott csücsül a cica, és ha beszélsz vele jön egy főellenség. Na, ennél jó sokat kell ugrálni! Ugyanis a fejét meg a hasát kell ütni, azt meg csak ugrálva lehet megtenni. Viszont ha sokszor eltalálod, akkor összeesik és olyankor adhatsz neki ahogy a csövön kifér! Nagyon figyelj a nagyobb támadásaira, nehogy váratlanul megöljön. Ha van Donald kacsánál és Goofynál gyógyítás nem lehet nagy gondod, csak kicsit sokáig fog tartani. A győzelem után Sora bezárja a Keyhole-t és kapsz néhány cuccot is, a macska pedig elárulja, hogy Alice-t elrabolták és már nincs Csodaországban. Tehát már őt is meg kell találni.

## VÁLASZÚT

Innentől a játék elveszíti lineáris voltát. Azaz több hely közül választhatsz. Döntő tényező, a harcok erőssége, melyet a világok felett csillagokkal jelez a játék. Elméletileg ez megbízható képet ad, az adott világ harcainak erősségéről, de ebben az esetben egy kicsit tévedtek a programozók. Ugyanis a kevesebb csillaggal jelölt Colosseum a végét illetően sokkal nehezebb a kemény főellenségek miatt, mint az utána következő dzsungeles hely. Javaslom, hogy először a dzsungeles helyhez menjetek azaz Tarzanhoz, és csak azután Herkules világába, különben rengeteget fogtok szívni!

## TARZAN

Tehát érdemes idejönni. Mikor megérkezel egy kisebb veszekedés jön Sora és Donald között, minek következtében a hajó lezuhan, a csapat felbomlik. Sorát ráadásul egy tigris (Sabor) támadja meg. Mozogj sokat és támadd, ahogy csak lehet. A végén szerencsére Tarzan időben érkezik. Még csatlakozik is hozzád, hogy segítsen a dzsungelben. Egy bejátszás jön Goofy-ról és Donaldról, majd ugorj le a lyukba és jön egy kis csúszás lefelé. Ha jön valami akadály üsd szét. Mikor megérkezel indulj a tábor felé (Camp) és menj be az egyetlen nyitott sátorba. Itt találod Jane-t is, sőt Donald és Goofy megérkezik. A beszélgetés után csapatot is választhatsz, ám itt nehéz helyzetbe kerülsz. Csak ideiglenesen csatlakozik Tarzan, viszont nagyon erős, amire szükség van a szörnyek meg a főellenségek miatt. Viszont mivel csak ideiglenes szereplő, ezért jobb ha Goofy és Donald a tagja a csapatunknak, mivel ők kapják akkor a tapasztalati pontot. Szerintem válaszd ki Donaldot és Goofy-t, aztán ha nem boldogulsz a csatákkal, akkor egyiküket cseréld ki Tarzanra, de ez jó ötlet a végén a főellenségnél is, igaz ez odébb van. Kapsz egy feladatot, össze kell szedni 6 db tárgyat, melyek a táborban találhatók. Könnyű őket megtalálni, ott vannak a táborban pld. sátrak tetején, asztalokon, egy dobozban szemben a sátorral stb. Ha megvan mind, menj vissza Jane-hez és vizsgáld meg a vetítőgépet. Ezután a kis csapat elhatározza, hogy meglátogatja a gorillák lakhelyét. Sajnos Clayton a vadász is velünk jön. Lépj ki és Sabor megint megtámad. Igazából nem nehéz legyőzni, csak mikor beugrik a bokorba vigyázz, nehogy a hátadra ugorjon. Hagyd el a tábort és menj a dzsungelbe, a vízilovakhoz. A bejáratnál a fal mellet fel lehet mászni a zöld indán. Fent (Vines), használd a lengő indákat és lendülj át a túloldalra, szerencsére a menüben választható az automatikus ugrás. Addig ugrálj, míg egy újabb zöld indát nem látsz, ami felfelé vezet. Ott mássz fel, majd lépj be a barlangba. Végül is visszajutottál a faházhoz, ide érkeztél az elején. Claytonra rájön a vadászmánia, de szerencsére elhibázza! A dolog után térj vissza a táborba, Jane sátrába. Bejátszás jön, Clayton távozik, majd sok harc következik. Verd le a szörnyeket és kapsz valami ajándékot a gorillától. Ezt majdnem mindegyik helyen meg kell tenni ahol eddig jártál: Bamboo Thicket, Cliff, Climbing Trees, Tree House. Ha végeztél irány vissza a táborba, egész pontosan a sátorba. Készülj, jön egy rázósabb rész. Térj vissza a Bamboo Thicketbe, ott megtámad Sabor. Most egy kicsit keményebb lesz, mint eddig, de azért nem olyan veszélyes. Mehetsz vissza egészen majdnem a faházig, mivel ott Jane bajban van. Semmisítsd meg a nagy fekete zsákszerű szörnyet. A bejátszás után visszaszaladhatsz egészen a táborig, ahol ments és készülj! Menj egészen a kanyonhoz (Cliff), ahol Clayton illetve egy főellenség vár rád. De előbb még a vadászról kell gondoskodnod. Üsd ahogy csak tudod, akkor kevesebbet tud támadni. Mikor levered egy láthatatlan szörnnyel is egyesül, így elég kemény egységet alkotnak. Támadd addig, amíg el lnem múlik a láthatatlanság. Ha a szörny megjelent, Claytont már nem érdemes támadni. Mikor szorul körülötte a hurok, baj lesz, mert bekeményít! Persze sok-sok gyógyítással nem lehet gond. Egy új barlangba is beléphetsz, a vízesés mögé. Pattanj fel a sziklákra és meg se állj a hely tetejéig. Ott egy bejátszás jön, melyben Sora megtalálja a kulcslyukat ezzel lezárja a világot – a csapat közben megtanulja felnyitni a piros trinity jelzéseket.

## HERCULES

Több lehetőséged van, például mehetsz Traverse Townba is, de előtte érdemes végre benézni a Colosseumba (lent), persze csak sok gyógyítással és MP töltővel! A bejáratnál kocogj előre és beszélj Phillel. Ő arra utasít, hogy told el a nagy követ. Sajnos túl nehéz, ezért Sora erre képtelen. A próbálkozás után beszélj Phillel, meglepve tapasztalja, hogy kivel beszél. Mivel nem hiszi, hogy hős vagy, ezért be kell bizonyítani. Csevegj vele még egyszer, majd fogadd el a tesztet. Ez most egy időre menő feladat lesz, melyben hordókat kell szétverni. Összesen két menet van. Az első még könnyű, de a második már macerásabb! Ne feledd, hogy ha egy hordóra végső csapást mérsz az kirepül. Ha ilyenkor eltalál más hordókat is, akkor azok is széttörhetnek. A második menetben a fenti hordót tűzvarázslattal vagy a fenti módszerrel lehet könnyedén elpusztítani. Ha elsőre nem megy ne keseredj el, próbálkozz addig, míg nem sikerül. A végén megtanulod a Thunder varázslatot. Mivel Phil makacskodik, nem vehetsz részt igazi erőpróbán. Próbáld elhagyni a helyet, ám ekkor Hades jön és ad neked jegyet; ezzel már mehetsz Philhez. Ments is előtte. A bajnokság 6 meccsből áll. Az első nyertes meccs után láthatsz egy bejátszást Cloud-ról – húúú, itt aztán nagyon gizdán néz ki! Az utolsó meccsen ő lesz a főellenség. Ha megcsináltad a dzsungelt, akkor már van Cure varázslatod, ez fontos! Támadd ahogy tudod, de vigyázz, mikor felugrik. Ha rendesen ütöd és sebezed, ráadásul gyógyítasz, akkor nem lehet gond a legyőzése. Utána azonban baj történik, Cerberus elszabadul! Hercules megmenti Cloud-ot, de nekünk meg le kell verni Cerberust! Na ez egy kemény csata lesz! Marha nagydarab szörny és erős is! Sokat segít a Cure varázslat! Mindenek előtt kezdd el támadni a fejét, bármelyiket a három közül. Ezt kényelmesen lehet csinálni egy darabig, de aztán baj történik, mert bevadul. Számtalan támadást csinál, mindenféle tűzlabdát küld, meg egyéb nagyon erős varázslatokkal is próbálkozik. Ezeket vagy kerüld el vagy üsd vissza rá, igyekezz mozgásban lenni. Továbbra is a fejét támadd csak óvatosabban (mintha a tűzvarázslatokat nem szeretné, de vigyázz az MP-dre), ügyelve a gyógyításra. Ha ezt sikeresen folytatod Cerberus kifekszik! Egyébként ezzel nincs teljesen megoldva a küldetés, mert még a történet folyamán Philnél be lehet iratkozni különböző harci tornákra. Ezek teljesítése nemcsak teljesítményünk növelése és egyre frankóbb cuccok megszerzése szempontjából lényegesek, hanem a világ 100% teljesítése miatt is fontosak. Magyarul, a Keyhole-t csak akkor lehet megtalálni és lezárni, ha mindegyik kupát megnyerted.

## TRAVERSE TOWN ÚJRA

Mivel valami furcsa dolog zárja le a térben az utat, ezért vissza kell menni ide (előbb csináld meg a Colosseumot), hátha Squallék tudnak valami megoldást. Keresd meg Yuffie-t a első kerületben és beszélj vele. Squallt kéne megtalálni, aki vízi alagútnál gyakorol. Ez a második kerületben található, a hotel közelében. Van itt valahol egy hosszabb rács, előtte egy piros trinity-vel. Ezt használd s bejuthatsz Squall rejtekhelyére. Beszélj vele (kétszer) és Aeris-szel is. Squalltól kapsz egy cuccot, ez fontos, mert Summont lehet érte szerezni! Szaladj vissza Cidhez és kérdezd ki. Most meg kell találni Merlinit. Ha már voltál nála tudod, hogy kell menni, ha nem akkor menj a harmadik kerületbe és ott eressz meg egy tűzlabdát a tüzes színű ajtóra. Mögötte ugorj a túl oldalra és a házban ott lesz a varázsló. Beszélj az anyóval és automatikusan megkapod az első Summont, Simbát! Van itt egy könyv is, amit ha megvizsgálsz megkezdődik egy kaland a 100 Holdas Pagonyban, de ez egy olyan melléküldetést, amit most még nem lehet megcsinálni. Keresd fel megint a harmadik kerületet és lesz egy bejátszás Rikuval. Itt ebbe a kerületben találsz egy kicsi, ám nyitott házat. Bent beszélj a FF szereplőkkel, főleg Ciddel. A dolog után hagyd el a 3. kerületet és nézz be a 2.-ba. Egész pontosan menj át a Gizmo Shopon. A túloldalon az ajtó mellett ott egy létra, melyen mássz fel. Használd a piros trinity-t, és menj be a haranghoz. Húzd meg háromszor, majd egyre és lent megjelenik a kulcslyuk. Ugorj le és szaladj oda. Ekkor egy főellenség jön. Először még nem lesz túl kemény, de a második ment már komolyabb lesz. Sokat kell ugrálni, már csak amiatt is, mert repked. Előny, ha először a lábát pusztítod el, aztán a többi részét. A dolog után beszélj Ciddel és vehetsz nála alkatrészeket a hajódhoz. Mehetsz tovább, azaz ki az űrbe és onnan válaszd a gyengébb szörnyekkel rendelkező világot. Megjegyezném, hogy a Colosseumban újabb küzdelmek várnak rád (Phil Cup).

## ALADDIN ÉS A CSODALÁMPA

Mikor megérkezel jön egy jelenet Jafarral és Maleficenttel. Mikor megérkezel városba, az első dolgod Aladdin házának felkeresése legyen. Fel kell mászni egy állványon és máris ott vagy a házban. Szabadítsd ki a szőnyeget, aki beszorult. Nyisd ki a zárat, a házban, majd irány ki a házból és keresd meg Jasmine-t. Jön egy jelenet közte és Jafar között, meg utána néhány harc is. A dolog után szaladj ki a sivatagba, majd indulj el. Jön a szőnyeg és elvisz Aladdinhoz. Nyírd ki az ellenfelek, ezzel segíthetsz Aladdinon. Egy bejátszás jön, melyben visszakerülsz a városban. Menj vissza Aladdin házába, ments, majd a felső platformokat használva ugrálj át a túloldalra, ki az ablakon. Van ott valahol egy zárt ajtó egy kulcslyukkal. Ezt keresd meg és menj ott be. Keményebb főellenség jön, jó ha bent van a csapatban Aladdin! Jafar bezárja Jasmine-t, és nekünk meg kell küzdeni egy féreg szerű szörnnyel. Sokat üsd a fejét, azt nem szereti. A Blizzard varázslat is jól működik, no meg Simba is oké. Utóbbinál legyen kijelölve az ellenfél, különben semmit nem használ! Miután elintézted menj ki a városból, így újabb barlanghoz kerülsz újabb főellenséggel, egy hatalmas tigrisfejjel. Ennek a szemét üsd, illetve ha fénynyalábokat küld rád, akkor azokat üsd vissza. Elég nagydarab szörny, de ha legyőzöd lemerevedik és egy barlang nyílik a szájába. Lépj oda be. Egy hosszabb csapdákkal teli utazás következik, melynek végén egy teremt találsz, tele kinccsel illetve egy mentőhellyel. Sajnos továbbmenni nem lehet. Gyere vissza egy képernyőt és ugorj valamelyik sötét verembe. Itt keresd meg az oszlopot, amit ha megütsz leomlik, így a kincses szobába szabad lesz az út. Egyébként több szobát is találhatsz itt, pld. Silent Chamber (itt van egy trinity), Hidden Chamber (ha megvan a trintity), Dark Chamber, Relic Chamber (ez a vízből nyílik). A kincses szobába menj vissza, ha lent végeztél az oszloppal. Szabad az út Jafar felé. Mivel a Genie-t is ő irányítja, ezért nehezebb dolgod lesz. Jafar össze-vissza repked, így nehéz lesz megütni. Genie-t ha megtámadod, zöld bogyókat ad, de megölni őt nem lehet. Nagyon kell figyelni a HP-ra, no meg arra, hogy merre tartózkodik. Vigyázz a támadásaira, főleg a jégviharra, meg a villámra. Próbáld mindig követni. Mikor meghal még van egy utolsó kívánsága Genie-től, őt is Genie akar lenni, méghozzá egy erős fajta! Ezzel eltűnik egy hatalmas mélyedésben. Most először sétálj ki és ments! Most már mehetsz a lyukba, de vigyázz, mert kemény ellenfél lesz Jafar! Igazából elpusztíthatatlan, őt magát nem is érdemes támadni. Helyette a lámpását sebezd, amit a papagálya hordozgat. Azt kövesd és üsd, ahogy csak tudod! Közben a tűzlabdákat kerüld el, és figyelj az emelkedő és elsüllyedő platformokra is. Mikor elintézed (a jégvarázslatod szintet lép), Jasmine eltűnik, Sora pedig lezárja a kulcslyukat. A végén Sora megígéri, hogy megtalálja Jasmie-t, sőt mint Summon a Dzsinn is velünk tart!

## MONSTRO

Mielőtt kiválasztanád a következő helyszínt, érdemes kicsit visszanézni a már bejárt helyekre, és a szokásosnak számító dolgokat elvégezni – trinity, vásárlás, Micmackó, Colosseum stb. Ha megvagy mindennel válassz az erősségi sorrendben következő világot. Menet közben egy furcsa "dologgal" találkozol, ugyanis nem egy világoz, hanem egy bálnához érsz! Igen, ő Monstro a Pinocchióból! Benyel, úgyhogy nincs mit tenni. Kövesd Pinocchiót a hajóra. Kérdezd ki Giepettót, miközben Pinocchio elcsatangol. Meg kell találni őt, persze közben kiderül, hogy Riku akarja elrabolni. Szóval Monstro szájából menj Pinocchio után. Chamber 1-ben vagy, több kijárattal, melyek különböző számú Chamberekbe (járatokba) vezetnek. A következő sorrendben menj át a Chambereken: Chamber 1 (itt kezdesz), Chamber 2, Chamber 3, Chamber 2 (a C3-ból a felső részen találod meg az utat vissza a C2-be, tehát ne az eredeti bejáratot használd), Chamber 5, Chamber 6 (innen visszamehetsz a 3-ba, ha akarsz cuccokat), Chamber 5, Chamber 4 (itt lesz egy bejátszás meg egy mentőhely is). A következő teremben egy főellenség vár rád, amely rabul ejtette Pinocchiót! Szerencsére Riku is részt vesz a harcban, a mi oldalunkon! Mivel nem valami mozgékony szörny könnyen le lehet verni, csak figyelj oda a HP-ra.

A harc után beszélj Giepettóval, aki megtanítja a High Jump-et. Ezt az Ability menüben a Shared pont alatt találod, azonnal szereld fel. A segítségével duplát lehet ugrani. Most már felveheted a kincseket a hajó körül. Az új magas ugrással elérheted a Chamberekbe vezető barlang feletti átjárót is, arra menj tovább. Ugrálj felfelé, és tartsd az irányt, míg újra össze futsz az imént legyűrt főszörnnyel. Ezúttal keményebb lesz, nagyobbat sebez és több a HP-ja. Próbáld messziről varázslatokkal semlegesíteni, de ha merész vagy és kevés az MP, akkor neki mehetsz fegyverrel is ez szerintem jobban beválik. A győzelem esetén Sora megtanulja a Stop varázslatot és elhagyhatjuk a bálnát.

## A KIS HABLEÁNY

Lehet folytatni az eredetileg megkezdett utat, így Sora és csapata hamarosan egy vízi világba érkezik. Donald varázslata miatt mindenki átváltozik valamilyen vízi állattá, e nélkül nem lehetne ide belépni. Sora sellő lesz, Donald polip, Goofy teknős! Így is kell harcolni velük! Érkezésnél beszélj Ariellel és Sebastiannal. Egy kis úszógyakorlat jön, kövesd a halat, amerre megy. Ez eltart egy darabig, aztán szörnyek jönnek, intézd el mindegyiket. Ariel csatlakozik, meg kell látogatni a királyt – azt megjegyezném, hogy a kagylókra üss rá, így kinyílnak. A falakon láthatsz irányjelző szigonyokat, kövesd őket, így mindenképpen eljuthatsz a trónterembe. Itt lesz némi bejátszás, sajnos a király nem fogadja kedvezően Ariel terveit. Hagyd el a tróntermet és menj az Undersea Gorge-ba. Innen ha átkutatod a helyet eljuthatsz Ariel szobájába (Ariel's Grotto). Alul van a bejárat egy nagyobb szikla mögött. Jön egy bejátszás, majd úszkálj egészen Undersea Valley-be. Nyírd ki az összes szörnyet (eltart egy darabig, mert sokáig visszatermelődnek), aztán kapaszkodj a delfin hátába, ő majd elvisz egy újabb helyre, egy víz alatti hajóhoz. Ússz be a hajó belsejébe és szedd fel a szigony hegyét, majd hagyd el a hajót. Egy cápa zavarja meg a nyugodt távozást, kergesd el. Menj vissza Ariel szobájába, ahol újabb események szemtanúja leszel. A király megsemmisíti a szigony hegyét, így nem lehet megtalálni a Keyhole-t sem. Egy hosszabb jelenet sor jön, Ursula megkísérti Arielt és megszerzi a király varázsszigonyát! Siess a trónterembe, majd térj vissza az víz alatti hajóhoz – tudod, Undersea Valley, delfin. A cápa visszatért, verd el megint. Figyelmesen kutasd át a helyet, és figyeld mikor Sora feje felett megjelenik egy jelzés. Az egyik szikla mögött ugyanis találsz egy elérhetetlen kapcsoló, azt jelzi a játék. Próbáld megnyomni, ám messze van. Viszont Sebastian besegít, így bemehetsz egy új barlangba. Itt meg kell küzdeni Ursulával. Trükkös csata lesz! Ursula ugyanis sebezhetetlen, legalábbis elméletben. Ha megfigyeled középen láthatsz egy óriási kutat, melybe Ursula különböző dolgokat dobál. Ha piros színű lesz a kút akkor tűzvarázslattal, ha fehér akkor jéggel támadd meg a kutat! Erre egy idő után egy nagyobb fénykitörés jön elő a kútból és lebénítja Ursulát. Mikor bénult állapotba kerül, kezdd el ütni mint állat! Ha kifogyna az MP, kezdd el ütni Ursula két segítőjét, ekkor visszatermelődik. Nem lesz könnyű csata, de azért sok gyógyítással megnyerhető. Megtanulsz egy új Shared abilitit – Mermaid Kick, ezzel ha nyomogatni kezded a Négyzetet vagy a Kört, akkor extra gyorsan úszhatsz. Vegyél gyógyításokat, aztán menj ahhoz a helyhez, ahol szupergyorsan áramlik a víz. A gyorsúszással kezdj el haladni az áramlattal szemben, a fény felé. A folyosó végén jobbra egy kérdőjellel ellátott helyre mehetsz. Ott még menthetsz is (tegyél fel Sorának Thunder ellen védő gyűrűket), aztán ha tovább mész újra találkozol Ursulával, de ezúttal sokkal keményebb lesz. Óriásira nő, gyors és nagyokat támad. A védőgyűrűk mellé varázsolj magadra Aero-t, ez véd bizonyos támadások ellen, ha elmúlik azonnal pótold! Főleg a vége felé fontos a védelem, mert akkor egyre gyorsabbá és halálosabbá válik. Folyamatosan üsd a fejét, és próbálj a hátába kerülni. Ez egy elég nehéz küzdelem lesz, sok gyógyítás és türelem a jelszó. Ha végzel vele, térj vissza Ariel szobájába, ahol előkerül a Keyhole és megoldódik minden ebben a világban. A következő állomásod Halloween Town (Tim Burton) legyen, de erről és a többi világról a következő számban teszek említést. Addig csináljátok meg a titkok eddig megoldható részét és küzdjetek a Colosseumban.

*Veres Miki*

# Onimusha 2 végigjátszás

## YAGYU VILLAGE

Mászkáljunk, nézegessük meg a hullákat, hallgassuk meg a nyilakkal a testében betámolygó falusit, majd küzdjünk meg az első démon harcosokkal. A női hang hívogat minket, így menjünk is az egyetlen úton, előre. A híd melletti ládában a hely térképe található, ha akarunk harcoljunk, vagy rohanjunk át a következő ajtón. Oldalt a fák mögött ládikában gyógynövény, ha felszedtük ugráljunk át a vízből kiemelkedett köveken (automata) a barlang bejáratához. Itt is csak egy felé mehetünk, egyelőre a bal oldali fura szoborral nem tudunk semmit se kezdeni. Miután a démon nőtől megkaptuk a felvilágosítást, miszerint a falut Nobunaga Oda pusztíttatta el, és elmondja nekünk az öt szent gömb (orb) célját, megkapjuk tőle az elsőt, a Charity-t, és kiderül, ki is ő (a fiam megszólítás elég beszédes). Még pár tipp után mehetünk is kifele, persze a ládát ne hagyjuk felnyitatlanul itt. A kapott képességgel már be tudjuk szívni a megölt démonok lelkét a Kör gombbal, és a bejárati piros szobor tartalmát. Mint írtam, a piros lélek a fegyver és páncél fejlesztése, a kék a varázserőnket növeli, a sárga pedig gyógyít. A negyedik speciális a lila, ami nagy és lassú csomagokban jön felénk igen ritkán, ebből ötöt begyűjtve válunk Onimushává egy kis időre. Nos, ha kint vagyunk a barlangból, bal oldalon menjünk a kék kis oltárszerűséghez, amit megvizsgálva hősünk már beledugja a kezét. A nyeremény a Buraitou nevű mágikus kard, ami elektromos mágiát szolgáltat. Menjünk tovább előre, és pár képernyő múlva a kis aranybányász faluban találjuk magunkat.

## IMASHO TOWN

Itt beszélgethetünk bárkivel, de a fontos ember fent van a lépcsőknél, kalapban nagy batyuval a hátán. Ha vele beszélünk, kapunk egy ősi iratot (Ancient Documents). Most menjünk az istállóhoz oda, ahol a ló kidugja a fejét, s vele szemben egy ládában egy maszkot (Tengu Mask) lelünk. Visszafele pedig ha még nem vettük fel, akkor a piactéren a ládában pedig egy földgömb (Globe) vár ránk. Menjünk vissza le a faluba, és menjünk be az ivóba (az első ajtó). Beszéljünk mindenkivel, majd ki a hátsó ajtón, ahol egy mágikus erőt feltöltő medencét, egy ládát, benne pedig egy pipát (pipe) és egy save pontként + fegyver-páncél fejlesztőként üzemelő mágikus tükröt találunk. Ha mentettünk, fel is mehetünk a felső szobába, vagy akár ki is az ajtón, és beszéljünk egy hasonló emberrel, mint aki az ősi iratokat adta (ott kell lennie valamerre). Ha megleltük, kapunk tőle konfettit. Most menjünk a nagy épület felé, ami előtt egy ládában megtaláljuk a falu térképét. Most menjünk be az épületbe, járjunk körbe a folyosón és verjük szét a fahordókat, majd vissza a bejárathoz a fülkébe és működtessük a lift mechanizmusát. Ha megvan, rohanjunk körbe mert a lift időlimites! Fent egy íjat lelünk pár nyílvesszővel. Menjünk ki a házból, és induljunk el a lépcsőn felfele, ahol pár vörös meg kék harcoson átverekedve magunkat vegyük fel félúton a ládából a teleszkópot. majd eljutunk a felső bányaőrhöz, aki sajnos engedélyhez köti a belépést. Mehetünk is vissza a faluba és a bár melletti bejáraton menjünk be a boltoshoz. Nézzük meg a kínálatot, majd irány a bár, ahol megismerünk két új karaktert, Ekeit és Magoichit. A film után megismerkedhetünk a Gift rendszerrel, amiben a lényeg az, hogy jó dolgokért jókat kapunk cserébe, rosszakért viszont csökken a barátságuk velünk. Mielőtt adnánk tehát valamit, mindig beszéljünk velük! Ekei például először inni akar, de később már valami édességre fáj a foga. Magoichi kezdésnek örül a pipának és az Ancient Documents-nek, Ekeinek pedig vegyünk piát a boltban vagy adjuk neki azt, amit Ekeitől kapunk cserébe valamelyik tárgyunkért. Ha kiajándékoztuk magunkat, az átjáró ajtónál álló fickótól vegyünk bányászengedélyt egy százasért, majd menjünk a nagy épület elé ahol az íjat találtuk, s a bejáratnál beszéljünk a két emberrel. Megemlítik Kotaro-t, akit meg is lelünk ha rögvest felmegyünk a bár felső szobájába, és itt meg is találjuk ezután ha valamit akarunk vele cserélgetni. Ha tudunk, vegyünk meg mindent a boltostól, hogy majd miénk legyen a fehér nyaklánc. Engedélyünk birtokában viszont most induljunk fel a bányába.

## IMASHO GOLDMINE

A bejárat után az út kettéválik a mentés pontnál. Kezdjük a bal oldalival, ahol bent egy ládában a Demon Wall tekercset vehetjük fel, beljebb pedig egy másik láda primitív képkirakóját megoldva Buraitou titkos technikájához jutunk, amit a fel-le-Négyzettel tudunk hasznosítani. Menjünk vissza és most a jobb járatot derítsük fel. Ekeivel találkozunk, majd menjünk is tovább a ládából a bánya térképét kiszedve. Később találkozunk az első gyíkfejű démonokkal, majd az elágazásnál jobbra menvén részt vehetünk egy nagyobb csatában is, ahol beszáll valamelyik segítőnk is mellénk. Ha győztünk, vegyük fel a tekercset a ládából és a szentély vacakba bedugva kezünket, megkapjuk életünk első dárdáját is, a Hyoujin-Yarit. Ez egy jég alapú varázslattal felszerelt eszköz, jól megfagyasztja a gaz ellent optimális esetben a mágikus támadását használva. Most mehetünk is visszafele az elágazásig, és ott tovább egyenesen az új részre. Egy haverral találkozunk, majd az akadályon használjunk lándzsánkat a továbbjutáshoz. A ládát fosszuk ki (azt hiszem orvosság van benne), fejlesszük fegyverünket vagy a páncélt, mentsünk, majd helyezzük be a Charity orbot az ajtó zárjába. Az itt fellépő négylábú főszörny elég kínlódásos lehet, ha nem vigyázunk az ugrálásos támadására, amit nem lehet kivédeni. Ha az életerőnk eléggé lement, jön egy haverunk segíteni a harcban. Ha a Ginghamphats ugrik, gyorsan szaladjunk el onnan, ahol voltunk! ha megdöglött, menjünk tovább, és vagy menjünk el földön fekvő a fickó mellett a belső szobába gyűjtögetni, vagy álljunk le nála beszélgetni ami visszavisz a városba a fogadóba magától, mert ide úgyis vissza kell jönnünk. A belső részben amúgy sok arany, egy ládában tükör, a puzzle zárasban pedig egy Hyoujin Yari titkos technika lapul. A fogadóba visszakerülve kapunk tőle egy vörös gyűrűt, amivel kinyitható a bányában talált fura ajtó a földön.

## IMASHO TOWN 2

Először is vegyük meg fickótól az ivóban a potassium nitrate lelőhely térképet. Nézzünk körül a térkép által megjelölt helyen, és a nitrátot adjuk oda Magoichinak, aki cserébe egy kis dumdum golyót ad (burst bullets). Az utcán beszéljünk háromszor a csajjal aki szerint az ő típusa vagyunk, és kapunk egy Secret Medicine gyógyszert tőle. Most az istállónál beszéljünk 3x a sárga ruhás nővel, aki egy History Book 2-t ad nekünk. Most a fickó jön aki a csajok előtt mászkál, tőle pedig egy csokrot nyerünk (Bouquet of flowers). A lócán ücsörgő figurát zaklatva pedig egy magic jewelt zsebelünk be. Ha megvagyunk, irány a boltocska! Hátul a sarokban beszéljünk az emberrel, akinek beteg az apja és csak dinnyét (melon) akar enni. Kapunk tőle előlegbe pár krétát, amit adjunk is oda Ekeinek, aki cserébe a Tale of the Heike-t vágja hozzánk. Ezt most Magoichinek adjuk át, amiért egy emblemet kapunk. Ha az emblemet Kotaronak visszük el, tőle meg is kapjuk az áhított melont, de még maradjunk és beszéljünk 3x a kopasz fickóval is, akitől "The Pick"-et kapunk. menjünk vissza a dinnyés emberhez, aki örül, és ha később visszajön a bolthoz az apjával (lásd lejjebb), az öreg ad nekünk egy "orange" nyakláncot. Megint vásároljuk ki a boltost ha tudjuk. Ha kedvünk tartja még beszélgessünk az emberekkel, de a fő feladat visszatérni a bányába és kinyitni a kapott gyűrűvel a földön az ajtót.

## IMASHO GOLDMINE 2

Menjünk le a fénygyűrűn (előtte mentsünk), és verjük le a két démon őrt. Most fel a lépcsőn, át az ajtón, nézzünk meg a kinyithatatlan valamit és a ládába is nézzünk bele, majd fel a csigalépcsőn.

## GIFU CASTLE

Itt vigyázzunk a nyilazós aligátorra, maradjunk guardban és akkor támadjunk, ha nem jön nyíl. Ha akarjuk a nyíllal leszedhetjük a harc végén, de én inkább felszedtem a ládák tartalmát (térkép és "insence") és bementem a bal oldali kis ajtón. A mágikus táblán a lényeg, hogy minden sorban 15 jöjjön ki átlósan is. 6-1-8, 7-5-3, 2-9-4 a sorrend. Jutalmunk a bronz maszk jobb fele. Menjünk ki és be a középső ajtón, ahol egy társunknak segítsünk a szörnyek ellen. A lezárt szobába egyelőre nem mehetünk be, így marad a másik, ahol egy kép rejtvényes ládát kinyitva egy Power Jewel-lel növelhetjük élet csíkunkat. A következő szobában save pont, harc után pedig egy históriás könyv 1. kerül a kezünkbe. Innen jobbra a szobában egy hullát és a szellemét találjuk, aki egy "Purify Charm"-ot akar tőlünk. A szoba hátuljában a Demon's History könyvet találhatjuk. Menjünk ki és fel a lépcsőn. Itt egy kis harc meg film következik, aminek a végén menjünk be az egyetlen ajtón hátul, kijutva a balkonra ahol verjük le a kis nyilazós szörnyet, s menjünk be a másik ajtón. A ládában növény, a polcon pedig ott a szellem charm vacka. Vissza vele a szobájába, s cserébe megkapjuk a bronz maszk másik felét is. Vissze a save ponthoz, mentsünk, majd rakjuk a maszk feleket az ajtó zárjába. Kis film Oyu (a csaj) és Takachiro között, , aminek a végén verjük le a szamuráj monstereket és menjünk le a következő szobáig.

## GOGANDANTES

A stílusos fickót nem tudjuk megölni, így csak harcoljunk és maradjunk életben minél hosszabb ideig. Oyu automatikusan megjelenik és megment minket. Mikor visszakapjuk az irányítást, a lánytól kapott Orb-ot rakjuk a nagy fémgömbbe, mire az átváltozik egy mechanikus lóvá és visszavisz minket a bányász faluba.

## IMASHO TOWN 3

Először is beszéljünk a sarkon az öreg fickóval az "Orange Necklace"-ért (ő a lemonos öreg). Vegyünk meg mindent a boltból, majd beszéljünk a boltossal párszor, és miénk a White Necklace. Ha nincs pénzünk a boltra, vagy csak harácsolni akarunk, menjünk vissza az aranybányába irtani (a bejáratnál a fickótól Loaded Dice-t kaphatunk). A bártulajtól vegyük meg a fekete sört (Black Beer), és beszéljünk a városiakkal is. Ha megvagyunk, mehetünk a piactérre, ahol egy másik nő vár minket. Elég rusnya a szemes napernyőjével, pláne, hogy meg akar ölni minket meg Takajo-t, a mutert. Innen automatikusan a Yagyu faluba kerülünk.

## YAGYU VILLAGE 2

Ne menjünk be a házba, hanem induljunk a barlangba, ahol először találkoztunk anyánkkal a játék elején. Sajnos későn érkeztünk, a film végén vegyük fel a földről Takajo gyűrűjét, és menjünk vissza a kezdőponthoz, majd be a házba. Az ajtóval szemben a karddal szakítsuk szét a falat, a ládából pedig vegyük ki a az Abacust. Balra a folyosó végén egy puzzle záras láda, benne Power Jevel az életerőnknek. Szakítsuk át a papír falat, ha a monster nem tette volna meg, és a ládából egy Kaleidoszkóphoz jutottunk. Át a következő szobába, majd balra, és a falon lógó izét szétvágva egy fél "Four Guardians" rajzot lelünk. Vissza, a kaleidoszkópos szoba másik végén papírfal átvágás, de előtte ne felejtsük el felvenni a villát (Fork)! Kint gyorsan öljük le az íjászokat, ne zavarjanak harc közben. Menjünk jobbra, papírfal, mögötte pedig Oolong Teát lelünk, és a rajzunk másik felét. Menjünk vissza ahoz a szekrényhez, amiben hiányzott a harmadik gem, tegyük bele a Takajo gyűrűt, majd a pictures menüben megvizsgálva a "Four Gods" képet, eszerint tekergessük el megjelenő tárcsákat. Másszunk le a létrán, a szöges megnyíló csapdát bátran ugorjuk át, húzódzkodjunk fel a másik végén, a kanyar után vágjuk át a köteleket, és rohanjunk is vissza a gödör csapdához. Itt ugorjunk, de NE másszunk fel a másik végén amíg a forgó kés kerék el nem megy a fejünk felett! ha elment, mehetünk vissza folytatni utunkat.

## FOG VALLEY

A kék ládákat még mindig nem tudjuk kinyitni, így csak menjünk tovább vigyázva a monsterekkel, és jegyezzük meg a kék lezáró vackot, ami szél varázslatra nyílik. Másszunk fel a létrákon, míg a hídhoz nem jutunk. Itt verjük le a két durungost, amihez ha jól Gifteltünk, némi segítséget is kapunk egyik társunktól. A következő nagyobb helyszínen nyissuk ki a ládákat a virágért és a térképért, majd dugjuk a kezünket a jól ismert fegyver szoborba, hogy megkapjuk a Senpomaru-t, ami egy amolyan kétvégű kard. Ezzel ki tudjuk nyitni a lenti kék izét, hogy a miénk legyen az első Nobunga's knowledge szobrocska. Vissza, mentsünk, és induljunk tovább. Itt az út kétfelé fog ágazni, de ez nem igaz, mert ha az elágazásnál lebegő csiga valamit leütjük, az út visszaváltozik egy irányúvá. A következő elágazásoknál ugyanez a módszer, ha nem sikerül, kezdhetjük elölről. Ha kijutottunk, megjelenik Jujudormah és a négylábú, majd kis vita után meg is küzdhetünk vele. Lehetőleg védekezzünk, és ne felejtsük el gyógyítani magunkat, Jól jöhetnek a nyilak ha vannak, de inkább tartogassuk még azokat... Ha a dög a földre került, megint megesküszik hogy visszatér, és eltűnik egy Nobunga's Reign szobrot hagyva maga után. Menjünk tovább a Thunder lezáróig, amit Buraitou kardunkkal felnyitva meglesz a harmadik Nobunga's Reign figura is. Mehetünk is a tóhoz, mentsünk, öljük le a halembereket ha akarjuk miközben átkelünk, húzzuk meg a kart, és a Nobunga szobrokat az ábrán felvillanó sorrendben helyezzük el.

Ha Kotaro-val jól Gifteltünk (magas a barátsági tényező), akkor segít nekünk az erdőben:

## KOTARO SEGÍTSÉGE

Menjünk előre az első kék ládáig, ahonnan a Blue Bracelet kiszedésével képesek leszünk vele is lelket gyűjteni. Menjünk tovább, vegyük ki a Red Wedge-t a másik ládából, másszunk fel két létrán és használjuk is a továbbjutáshoz. Vegyük fel a Red Pole-t és a Blue Wedge-t, menjünk át a Phantom Realmen. Tovább, a fegyver szobrocskát elhagyva be az erdőbe, ugorjunk fel a sziklafalra, és a kék ládából vegyül fel a páncélt. Tovább a kék varázs lezáró mellett, és a Phantom Realm-nél a kék Wedge-vel jussunk át. A tetején egy kis csata vár, aminek a végén a Blue Pole a jutalom. Vissza a tavas részhez, és rakjuk bele a Red és Blue Pole-okat a totem izébe. Mentsünk és menjünk is tovább, majd a film végén visszakapjuk Jubei kezelését.

## ROCKY CAVERNS

Itt jussunk át a szörnyeken, a következő szobában üssük ki a csápost mondjuk az új forgószél varázslattal, majd vegyük fel Jujudorma szerelmi naplóját és mentsünk is. Menjünk be hozzá. A csaj az esernyőjével lövöldöz kezdetben, de a közeli támadásait is állandóan védeni kell, tehát támadni csak akkor lesz időnk, ha valaki segít nekünk a Giftelések miatt. Ha egyedül maradtunk, próbáljuk meg belelőni a nyilainkat, és oldalazással közel kerülni hozzá hogy megcsapjuk. Ha legyőztük, miénk az Orb of Honesty. A kapcsolóval kinyílik a rejtekajtó, és kijutottunk. Vigyázzunk a gázcsapdával, vagyis rohanjunk ahogy tudunk a kijárat felé. Ha felbukkantunk, a ládából vegyük ki az Oni Secret Place iratot, és nyomjunk Xet a géphalon. A géphal utazás után egy tengerparton találjuk magunkat. Persze megjelenik Gogan Dantes a ripacs, akit megit csak nem tudunk legyőzni, hanem kb. 2 perc kínlódás után Oyu siet újfent a megmentésünkre. A következőkben pedig őt irányíthatjuk.

## OYU A PALACE-BAN

Ide csak a csaj megy be, mivel a hős lesérült. A lány a Red Bracelet segítségével tud majd lelkeket beszívni. Próbáljunk meg takarékoskodni a tőrjeinkkel! Az egyetlen járható úton menjünk a nagy terembe, a végében szedjük fel a ládából a Key Plate-et, és ezt helyezzük a kezdő szobában a sárkányos oltáron. Ez kinyitja mindkét másik ajtót, amik közül válasszuk a save pont mellettit. Vegyük fel a lift tájékoztatót és a Magic Liquidet, majd a koponyás ajtón át egy kis harc jön. A következő szobában a hely térképe a ládából, és az Oni Super Weapon irat a falról lehet a miénk. Ha lemenne az életerőnk, használjuk a speciális technikánkat egy kis sárga lélek kinyeréséért, és ne feledjük itt az orvosságot sem a szobor mögül. A következő szobán menjünk át, majd küzdjünk meg a kígyókkal míg az ajtó ki nem nyílik. Másszunk le, vegyük ki az Adarga-t a ládából és gyilkoljuk le a monstereket. Ha megvagyunk, a falban mehetünk tovább, és ha elértük a ládát vegyük ki belőle a Gradiust, majd mentsünk is egyet. Lehetőleg fullon legyen az életerőnk, mert a sárga meg piros bika monsterek elég keményék lesznek. Ha végleg legyőztük őket, megszerezzük a Sacred Flute-ot. Ha akarunk, még gyűjthetünk lelkeket, majd kint a parton átadhatjuk kalandunk eredményeit Jubeinek.

## ONI PALACE

Menjünk a mentéshelyre és használjuk fel a lány által gyűjtött lelkeket. Vegyük fel az Earth Hammer-t (Dokoutsui) a sárkány szoborból a szokásos módon. Menjünk át a koponyás ajtón, és a kalapácsot a föld repedésen, közel a helyhez ahol a csaj átment a falon. Vegyük fel belőle a Circle Key-t, menjünk fel jobbra a lépcsőn, menjünk el a ventillátorig és használjuk alatta a forgószél varázslatunkat, a lift elvisz minket a következő szobába. Vegyük ki a második térképet a ládából, menjünk egyenesen át a másik szobába, és oldjuk meg a rejtvény zárat a dobozon hogy megkapjuk a Tanegashima-t. A létrákon másszunk át a másik oldalra, menjünk át az ajtón és vegyük fel a Guildernstein levelet. A számrács megoldásával megkapjuk a Gold Key-t (1, 15, 14, 4-12, 6, 7, 9-8, 10, 11, 5-13, 3, 2, 16), majd vissza a liftes szobához, fel a létrán, és a kulcslyuknál használjuk is. majd az ajtónál a Circle Keyt. A következő puzzle véletlenszerű de egyszerű, csak a jeleket figyeljük. ha megvan, vegyük fel a Tokichio memot és lépjünk be a Path of the Light-be.

## GIFU CASTLE – STAR TOWER

A harang mögött másszunk le a létrán, és nyissuk ki a küzdős puzzle dobozt hogy megkapjuk a talizmánt. A lépcső tetején a Green Wedge a vörös ládából, és mentsünk egyet.

## EKEI SEGÍTSÉGE:

Ha megpróbálunk kimeni, nem megy a zárt ajtó miatt. A repedésre ne figyeljünk, hanem balra az épületben a ládából vegyük ki Gifu térképet, a kék ládából pedig a Yellow Braceletet. A következő láda a Cherry Key-t tartalmazza, menjünk át az ajtón, a lépcső tetején pedig egy orvosság vár ránk. Menjünk be a kastélyba, balra töltekezzük fel mágiával ha kell, a másik szobában pedig használjuk a Cherry kulcsot. Bent a Niuh Protector, Crescent key, "Human as food" dokumentum és egy Artwork #12-t szedhetjük össze. A puzzle dobozból Magic Jevelhez jutunk. Menjünk vissza oda, ahol a Cherry kulcsot szereztük meg, és nyissuk ki a kék ajtót. Menjünk keresztül, a vizes részen is, majd gyűjtsük be a lelkeket a tárolóból, továbbmenve pedig a kőoszlopot ütlegeljük meg egy kis orvosság reményében. A nagy vízesésnél egy alabárd, a csónakházban egy Hunting Schedule doksi, majd mentsünk és használjuk a hajót. Ha megérkeztünk fel a lépcsőkön, be a házba. A küzdelem után megkapjuk a Snake key-t, vegyük fel az Artwork 13-at, a Fortinbras Book-ot és a Golden Evil Statuet. Vissza a csónakházba és save, és irány vissza Jubeihez, használjuk a Snake key-t az ajtón és vissza is kapjuk az irányítást.

Jobbra a toronyban gyűjtsük be az Artwork 11et, a Tokichiro's Diary-t és kinyitva a zöld Phantom realm-et a Green Wedge segítségével a Purple Necklace-t is. Irány a felső szint, ahol a trükk dobozt nyissuk ki, és mehetünk is a démon barlangba.

## MAGOICHI SEGÍTSÉGE:

Vegyük fel a Green Braceletet a ládából, a barlang végén pedig a Great powder Tube és egy lángszóró (Flamethrower) vár ránk. Visszafele egy láthatatlan bogár van a csőben, mágikus támadással és a lángszóróval végezzünk vele, majd vissza Jubeihez és gyógyítsuk meg.

Jubeivel menjünk vissza a barlang végéhez, nyissuk ki a puzzle dobozt a Power Jewelért, és mielőtt kimennénk, változtassunk vissza mindenkit. Vissza a csónakházhoz, használjuk a Great Powder Tube-ot, oldjuk meg a kártya puzzlét és mehetünk is tovább.

## ONI PALACE – BLOOD POND.

Menjünk előre és vegyük ki a piros ládából a Super Magic Liquidet. Tovább, a mentőhely mellett térkép a ládában, majd mentsünk is. Verekedjük át magunkat a bal fölső ajtóig, majd jobbra, és nyissuk ki a következő puzzle dobozt a Magic Jewelért. Most vissza, balra, és a piros ládából vegyük ki a gyógynövényt. Tovább, a ventilátor alatt használjuk a forgószél varázslatunkat. A szobában vegyük fel a Scarlet Eye-t, át az ajtón, és le az első lifttel. Menjünk el a Golden Key-s ajtóig, és itt a zárt ajtón használjuk a Scarlet Jewelt. Oyu közjáték után menjünk át, vegyük fel a Secret Medicine-t és a Gogandantes Shield dokumentumot, mentsünk és haladjunk át az ajtón.

## GOGANDANTES

A harc kezdetekor használjuk a Sacred Flute-ot, így nem tud olyan jól védekezni. Használjuk a mágiánkat, wind, earth, thunder és ice javasolt sorrendben. Ha levertük, miénk a Respect Orb!

Menjünk át a zöld ajtón, fosszuk ki a ládákat, és menjünk ki Oyuhoz. Használjuk friss orbunkat a szobron. A film végén mentsünk, vizsgáljuk meg a fura dolgot, és a joystickok tekergetésével a nyissuk ki az ajtót.

## BATTLE SHIP

Nyissuk ki a trükk dobozt a Magic Jewelért, menjünk át a következő szobába és üssük szét a monstereket. Vegyük ki az orvosságot a ládából, fussunk fel a szalagon, a film után pedig üssük szét az irányító panelt.

## GIFU

Előre, majd az első ajtón bemenve vegyük fel a Purple Wedge-t, fel a lépcsőkön, és üssük szét az óriás lélekszívót. Ha meghalt vegyük fel a Gold Scale-t és használjuk is a fényes arany izén az épület tetejénél. Ez feloldja a fekete füstöt, fussunk át, és mentsünk is. Menjünk vissza a hídon, át az oldalajtón, használjuk a Purple Wedge-t. Menjünk az aljára a Rekka Ken-ért, és vizsgáljuk meg a repedést hogy a ládából megszerezzük a Fashionable Goods-ot. Menjünk vissza, és a létrán menjünk ki.

## GINGHAMPHATTS

Elég nehéz lesz, nyomjuk tele a varázslatainkkal, ha ügyesek voltunk, akkor Magoichi is beszáll segíteni. ha megdöglött, vegyük fel a Strenght Orb-ot, és használjuk is a liften.

## NOBUNAGA

Ez sem lesz egy könnyű menet. Ha győztünk, akkor jön az arany szobor változat. Ha ez is megvan, végre megcsináltuk a játékot.

*Dzson*

# Socom kezelési áttekintés

**Kontroller speciális parancsok:**

*Change fire rate:* fegyver tüzelési mód, egyes + sorozat száma.
*Force reload:* manuális tárcsere.
*Teammate command:* parancs adás a csapatnak.
*Pick up weapon:* fegyverek és testek felvétele (ha több opció van, nyomva tartani és úgy válogatni az irányítóval, ahol elengedjük, az lesz kiválasztva).
*Fire weapon:* tűz a kiválasztott fegyverrel.
*Open / Close weapon selection:* az elsődleges és másodlagos fegyverek kiválasztása.

**Játék képernyő:**

*Lent balra:* az aktuális fegyver, lőszer / tár tárolókapacitás, tárak száma, töltények = fire rate.
*Lent jobbra:* Able és Bravo csapat. Név, sérülés, aktuális állapot.
*Kahuna:* mi vagyunk.
*Boomer:* Able csapattagunk, neki csak a Fire at will / Hold fire és Deploy parancsok adhatóak. Mindig velünk tart.
*Jester és Spectre:* Bravo csapat.

**Parancsok:**

*Fire at will / Hold fire:* szabadon tüzelhetnek bárkire / csak támadás esetén viszonozzák a tüzet.
*Cover area:* fedezet a célkereszt irányába.
*Deploy:* robbanószert telepít (csak misszióban kijelölt területre) vagy repesz / kábító gránátot dob a célkereszt irányába.
*Ambush:* felkutat és megöl minden terroristát a környéken, kb. látótávolságban.
*Run to:* Futás egy térkép által betűvel jelölt pontra vagy a célkereszt irányába (crosshairs).
*Lead to:* védőkíséret egy térkép által betűvel jelölt pontra vagy a célkereszt irányába (crosshairs).
*Attack to:* felfejlődés és harc egy térkép által betűvel jelölt pontra vagy a célkereszt irányába (crosshairs).
*Stealth to:* lopakodás egy térkép által betűvel jelölt pontra vagy a célkereszt irányába (crosshairs).
*Regroup:* újra gyülekezés.
*Follow:* kövessenek engem, a hold fire vagy fire at will érvényes.
*Hold position:* pozíció tartás, a hold fire vagy fire at will érvényes.

**Ha a célkereszt egy szoba ajtajára mutat:**

*Bang / clear:* kábító gránát bedobása majd a szoba megtisztítása.
*Frag / clear:* repeszgránát bedobása majd a szoba megtisztítása.
*Clear:* szoba megtisztítása.

Az ikonok jelentése egyértelmű. Ha túszt kell biztonságba helyeznünk, akkor mögé állva egy összekötözött kéz ikon jelenik meg. Ezután ráirányítva a célkeresztet a follow / stay ikon parancsokkal tudjuk vezérelni.

**Térkép jelölések (R2-vel lekérhetjük):**

*Arany / ezüst csillag:* elsődleges / másodlagos célok.
*Zöld betűk keretben:* navigációs pontok.
*N betű körben:* túsz, hadifogoly, áruló.
*X:* evakuációs pont.

*Dzson*

# Kódok, tippek és csalások

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (XBOX)

*Az options menüben írd be:* STTIFFCOMP. Ez meg fogja nyitni az összes pályát az összes versenyző számára, és teljesíti a karrier módot a kiválasztott versenyzővel.

*Az összes deszka megszerzése:* menj be a cheat menübe, és írd be a következőt: "neverboard". Ha jól írtad be egy csengőhangot fogsz hallani. Ha nem hallod, akkor írd be még egyszer... ;-)

*A Pro-Bails videó megszerzése:* teljesítsd mindhárom competition pályát (arany minősítéssel persze) és egy új Bails-Videót nézhetsz meg: ez a Pro-Bails 2

*Az összes film megszerzése:* menj be a cheat menübe, és pötyögd be, hogy "ROLLIT", és voila, máris tiéd az összes film

*Az összes versenyző megszerzése:* ismét nyomás a cheat szekcióba, és írd be ezt: "TeamFreak"

*Az összes stat-pont megszerzése a jelenleg kiválasztott versenyző számára:* options, aztán cheats, és írd be "JUICE4ME" – és máris tiéd az összes stat-point

*A Burnside Stage megnyitása:* teljesítsd az összes (tehát mind az ötvennégy) objektívát, és gyűjts össze nyolc aranyérmet, nyolc általad választott versenyzővel

*A CAS Skaterek megszerzése:* először is írd be a következőt az opciókban: "Weeatdirt", ezzel engedélyezed, hogy a Create-a-Skater menüpontban a designerek nevét (sőt Tony Hawk bácsi két fiának a nevét: Riley Hawk, Spencer Hawk) add meg, és így velük is nyomulhatsz.

*Darth Maul megszerzése:* Maul bácsit úgy teheted magadévá, hogy teljesíted mind az ötvennégy objektívát, és összeszedsz három aranyérmet három szabadon választott versenyzővel

*Demoness megszerzése:* a démonhölgyhöz az ötvennégy objektíva teljesítésén kívül három aranyérmet kell majd összeszedned – tizenegy szabadon választott versenyzővel

*Kelly Slater megszerzése:* Kelly nénit úgy hozhatod be, ha teljesíted mind az ötvennégy objektívát, és megszerzel három aranyérmet – kilenc szabadon választott versenyzővel.

*Officer Dick megszerzése:* Dick őrmester úgy hozhatod be, ha teljesíted mind az ötvennégy objektívát, és megszerzel három aranyérmet – hat szabadon választott versenyzővel.

*Az Oil Rig Stage megnyitása:* ez a pálya Xbox-exkluzív, szóval mindenképpen érdemes megnézni. A következőket kell tenned: válasz ki egy versenyzőt (bármelyiket) és teljesítsd az összes többi pályát száz százalékra. Egyszerű, nem? ;-)

*Ollie the Bum megszerzése:* teljesítsd a szokásos ötvennégy objektívát, aztán szerezz három aranyérmet kilenc szabadon választott versenyzővel

*Private Carrera megszerzése:* teljesítsd az összes (ötvennégy) objektívát, aztán szerezz három aranyérmet hát, általad szabadon választott versenyzővel

*Roswell megnyitása:* nyomasd végig az ötvennégy objektívát, aztán szerezd meg a három aranyérmet – tíz szabadon választott gördeszkás palival

*A Warehouse Stage megnyitása:* a raktárba úgy juthatsz be, ha teljesíted az ötvennégy objektívát, aztán szerzel magadnak három aranyérmet – öt szabadon választott versenyzővel

*Wolverine megszerzése:* tekerd végig az ötvennégy objektívát, aztán szerezd meg a szokásos három aranyérmet – most négy szabadon választott versenyzővel.

*X-Ray megszerzése:* rohanj végig a kötelező ötvennégy objektíván, majd szerezz három aranyérmet – két darab szabadon választott versenyzővel.

## STAR WARS: OBI-WAN (XBOX)

*Saesse Tiin megszerzése a VS módban:* Saesse Tiin megszerzése roppant egyszerű, szimplán verd le a Jedi arénában a single player móduszban

*Időlassítás egy egész pályán keresztül:* normális esetben az időlassítás technika használatakor a lassítás csak hat másodpercig tart. Ha az egész pályát lelassítva szeretnéd végigcsinálni, tedd a következőket: először is lassítsd le az időt, és utána rögtön hajítsd el a fénykardot. Eközben tartsd lenyomva az erőhasználat-gombot, várd meg, amíg az idő visszaáll normálisra, várj továbbegész addig, amíg a erő-mutató kábé a lefogy a feléig. Ekkor használd újra a lassítást, és ha mindent jól csináltál, akkor a fénykard visszatértekor időlassításban maradsz (ekkor már elengedheted az erőhasználat gombját). Ha ki akarod kapcsolni a technika folyamatos használatát, lődd el az időlassítást megint, és ahogy lejár a hat másodperc, ismét visszatérsz normál módba.

*Plo Kloon megszerzése VS módban:* akárcsak az előző karakternél, verd le Koont a single player módban, és már fel is tűnik a VS képernyőn.

*Adi Gallia megszerzése a VS módban:* őt is a főjátékban a Jedi Arénában kell legyőznöd ahhoz, hogy használhasd a VS móduszban

*Az összes pálya megnyitása Darth Maulig bezárólag:* kezdj egy új játékot, és add meg névnek ezt: M1A2U3L4!? (a felkiáltó és a kötőjel is kell, ezeket ne hagyd ki, mert különben nem műxik!) – ezzel már ki is nyitottad az összes pályát Maul bácsiig (vagy ahogy mifelénk nevezik: Gesztenye Gusztávig..;-)

*Az összes pálya megnyitása: ennek érdekében írd be névnek a következőt:* GREYTHERAT

*A Battle Royal megnyitása:* no, ez egészen egyszerű: szimplán verd le Darth Mault a fő játékban és kész.

*Darth Maul arénájának megnyitása a VS módban:* akárcsak az előzőnél, itt is Darth Mault kell agyoncsapnod a fő játékban.

*Depa Billaba megszerzése a VS módban:* Depa kolléga megszerzéséhez a training droidot kell legyőznöd a single player módusz Jedi Arénájában.

*Eeth Koth megszerzése a VS módban:* győzd le őkelmét a single player mód Jedi Arénájában

*Ki-Adi Mundi megszerzése a VS módban:* a szokásos, azaz a Jedi Arénában kell jól agyonvágni Mundi bácsit, ah már ilyen randa neve van... ;-)

*Mace Windu megszerzése a VS módban:* Samuel L. Jacksont (izé, Mace Windut) szintén a single player Jedi Arénájában kell legyőznöd ahhoz, hogy választható legyen a VS móduszban

*A Tusken Raider Aréna megnyitása a VS módban:* ez sem nehéz, egész egyszerűen két Tatooine pályát kell végigcsinálni hozzá a single player módban.

## DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 (XBOX)

**Az összes bicaj behozása:**
*Nyomd le ezeket:* Fel, bal, jobb, le, le, jobb, le, le, bal, és végül X – mindezt a főképernyőn. Egy apró hangot hallasz, ha sikerült.

**Az összes FMV behozása:**
*A főmenüben:* Fel, bal, le, jobb, bal, bal, jobb, bal, fel és X

**Az összes objektum választható a Park Editorban:**
*Írd be a főmenüben:* Fel, bal, jobb, le, fel, fel, le, jobb, jobb és végül X

**Az összes téma választható a Park Editorban:**
*A főmenüben írd be ezt:* Fel, bal, le, jobb, le, fel, le, jobb, bal, bal és végül X

**Szuperkód, megkapsz vele mindent – az összes karaktert, pályát, mozdulatot, bicajt, ruhát és a szponzorokat:**
*A főmenüben kell beütni:* Fel, jobb, le, bal, jobb, jobb, fel, le, bal, jobb, fel, bal, jobb, jobb, le és végül az X

**Pályaválasztó kód:**
*A főmenüben üsd be:* Fel, le, le, bal, jobb, le és végül X. Egy hangot hallasz, ha mindent helyesen csináltál.

**Rick Moliterno összes bicajának behozása:**
*A főmenüben üsd be a következőket:* Le, le, fel, bal, jobb, jobb, bal, fel és végül az X

**Különböző karakterek összes bicajának behozása:**
Dave Mirra = Le, le, fel, jobb, fel, jobb, fel, fel és végül az X

Ryan Nyquist = Le, le, le, le, le, jobb, fel, le és végül az X

Troy McMurray = Le, le, bal, le, jobb, bal, fel, bal és végül az X

Mike Laird = Le, le, jobb, bal, le, fel, fel, jobb és végül az X

Tim Mirra = Le, Le, Le, Jobb, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, X

Kenan Harkin = Le, Le, Bal, Fel, Le, Jobb, Le, Le, X

Leigh Ramsdell = Le, Le, Le, Fel, Bal, Bal, Le, Bal, X

Joey Garcia = Le, Le, Fel, Jobb, Bal, Bal, Le, Jobb, X

Todd Lyons = Le, Le, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Le, X

John Englebert = Le, Le, Bal, Fel, Bal, Fel, Bal, Bal, X

Scott Wirch = Le, Le, Jobb, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, X

Colin Mackay = Le, Le, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, Jobb, Fel, X

Zach Shaw = Le, Le, Bal, Le, Fel, Jobb, Jobb, Le, X

**Joey Garcia Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Fel, Jobb, Le, Fel, Le, Jobb, X

**John Englebert Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, Bal, X

**Leigh Ramsdell Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Le, Bal, Bal, Jobb, Le, Bal, X

**Colin Mackay összes pályájának behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* FEL, FEL, JOBB, BAL, FEL, JOBB, JOBB, FEL, X

A különféle karakterek összes pályáját behozó kódok – a főmenüben kell beütnöd őket (hangot fogsz hallani, ha jól csináltad.

Dave Mirra = Fel, Fel, Fel, Jobb, Fel, Bal, Fel, Fel, X

Ryan Nyquist = Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Fel, Le, X

Troy McMurray = Fel, Fel, Bal, Fel, Fel, Jobb, Fel, Bal, X

Mike Laird = Fel, Fel, Jobb, Le, Le, Jobb, Fel, Jobb, X

Tim Mirra = Fel, Fel, Jobb, Le, Jobb, Bal, Le, Fel, X

Kenan Harkin = Fel, Fel, Bal, Bal, Le, Fel, Le, Le, X

Leigh Ramsdell = Fel, Fel, Jobb, Fel, Bal, Le, Le Bal, X

Joey Garcia = Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Jobb, X

Rick Molitemo = Fel, Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, X

Todd Lyons = Fel, Fel, Le, Fel, Jobb, Jobb, Bal, Le, X

John Englebert = Fel, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Bal, Bal, X

Scott Wirch = Fel, Fel, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Jobb, X

**Zash Shaw összes pályájának behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* FEL, FEL, BAL, JOBB, LE, LE, JOBB, LE, X

**Rick Moliterno Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Fel, Fel, Fel, Le, Bal, Fel, X

**Ryan Nyquist Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Le, Le, Le, Fel, Fel, Le, X

**Scott Wirch Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, X

**Amish Guy Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Le, Jobb, Jobb, X

**Colin Mackay Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Fel, X

**Zach Shaw Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Bal, Le, Bal, Fel, Jobb, Le, X

**Dave Mirra Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Fel, Fel, Bal, Jobb, Fel, Fel, X

**Kenan Harkin Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* BAL, JOBB, BAL, LE, FEL, LE, LE, LE, X.

**Mike Laird Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* BAL, JOBB, JOBB, JOBB, BAL, JOBB, FEL, JOBB, X

**Todd Lyons Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Le, X

**Troy McMurray Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* BAL, JOBB, BAL, BAL, FEL, LE, FEL, BAL, X

**Tim Mirra Signature-trükkjeinek behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Fel, X

**Amish Guy Type behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Bal, Jobb, Fel, Fel, Jobb, Le, Jobb, Jobb, X.

**Joey Garcia speckó ruháinak behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Jobb, Le, Jobb, X

**John Englebert speckó ruháinak behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* JOBB, JOBB, BAL, JOBB, FEL, FEL, BAL, BAL, X

**Scott Wirch speckó ruháinak behozása:**
*A főmenüben üsd be ezt:* Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Bal, Bal, Bal, Jobb, X

Rider Competition ruhák behozása a különféle karakterek számára – a kódokat a főmenüben kell beütni:

Dave Mirra = Jobb, Jobb, Fel, Jobb, Le, Le, Bal, Bal, X

Ryan Nyquist = Jobb, Jobb, Le, Le, Bal, Fel, Fel, Le, X

Troy McMurray = Jobb, Jobb, Bal, Fel, Bal, Bal, Fel, Bal, X

Mike Laird = Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Le, Le, Fel, Jobb, X

Tim Mirra = Jobb, Jobb, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Fel

Kenan Harkin = Jobb, Jobb, Bal, Le, Fel, Bal, Le, Le, X

Leigh Ramsdell = Jobb, Jobb, Le, Bal, Fel, Le, Le, Bal, X

Rick Moliterno = Jobb, Jobb, Fel, Fel, Fel, Jobb, Bal, Fel, X

Todd Lyons = Jobb, Jobb, Le, Bal, Bal, Fel, Bal, Le, X

Colin Mackay = Jobb, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Jobb, Fel, X

Zach Shaw = Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Le, Jobb, Le, X

## TEKKEN 4 (PS2)

Alternatív Ling Xiaoyu kosztüm: miután megverted a story módban, válaszd ki a karakterválasztó képernyőn, és nyomj egy háromszöget.

A támadások neveinek kijelzése játék közben: Ezt min az Arcade, mind a Time attack/Team Battle/Versus módokban lehet használni. Tehát: nyomj egy selectet játék közben és a játék megmutatja neked a támadó mozdulataid nevét. Innentől akárhányszor használod az adott támadó mozdulatot, a játék kiírja annak (japán) nevét

*Internet Ranking Password:* az Intenet Ranking Password megszerzéséhez először teljesítsd a Time attack, a Survival, Force vagy Trining móduszokat. Ezután tartsd lenyomva a négyzetet és a háromszöget, majd nyomd le egyszerre a fel+jobb irányokat a D-paden – és voila tiéd a jelszó, amit aztán a Namco Japan Tekken 4 honlapján akár közszemlére is tehetsz, a weblap itt található: http://www.namco.co.jp/home/cs/ps2/tekken4/ranking/index.html

*Játssz Eddy Gordo-val (japán verzió!):* Először a story móduszt kell kipörgetned Christi Monteiroval, aztán a karakterválasztó képernyőn válaszd ki Christie-t, és nyomd meg a háromszöget

*Játssz Miharuval (japán verzió!):* Először pörgesd végig a sztori móduszt Ling Xiaoyuval, aztán menj a karakterválasztó képernyőre, jelöld ki Xiaoyut, és nyomd meg a kört.

*Játssz a Pandával:* A karakterválasztó képernyőn jelöld ki Kumát, és nyomd meg vagy a kört, vagy a háromszöget

*Játssz Violettel:* Válaszd ki Lee-t a karakterválasztó képernyőn, és nyomd meg a kört.

*Játssz az Arena Stagen – csak most korlátok nélkül:* ez inkább egy finom kis bug a játékban, mint csalás, de azért működik. Először pörgesd ki a Time Attack módot, majd kezdj el játszani a Story Módban ugyanazzal a karakterrel (fontos hogy ugyanaz legyen!). Amikor eléred az utolsó pályát, lépd át Heihachi intróját (azaz nyomd meg a start gombot). Ahogy elkezdődik a menet, látni fogod, hogy a korlátok eltűntek, és el is tudod hagyni az arénát, ha negyon akarod – egyszerűen gyalogolj ki azon a rámpán, ahol Heihachi a menet elején bejött. Fontos: csak azoknál a karaktereknél működik a dolog, akik a Story Modeban ténylegesen harcolnak az Arénában – Jinnél például nem, mert ő nem tesz ilyet.

*A Dojo megnyitása:* játszd végig a Tekken Force móduszt, hogy bejuss a Dojoba

*A Theatre Mode megnyitása:* verdj végig mindenkit egyszer egy szabadon választott karakterrel a Story móduszban.

## FREEKSTYLE (PS2)

*Összes pálya:*
(az Enter Codes menüpont alatt kell beírni)
TRAKMEET

*Sisakkamera:*
(az Enter Codes menüpont alatt kell beírni)
HELMET

*Pályaválasztás:*
(az Enter Codes menüpont alatt kell beírni)
KINGSLEY

*Titkos jelszavak*
(ezeket is az Enter Codes menüpont alatt kell beírni)

flysolo – Motor nélküli mód
cooldude – Clifford Adoptante megszerzése
toughguy – Mike Jones megszerzése
blondie – Jessica Patterson megszerzése
gimegreg – Greg Albertyn megszerzése
populate – Az összes karakter megszerzése
carverok – Burn It Up Track megnyitása
clippers – Gnome Sweet Gnome Track megnyitása
blackjak – Let It Ride Track megnyitása
todamoon – Rocket Garden Track megnyitása
wideopen – Crash Pad FreeStyle Track megnyitása
tuckelle – The Burbs FreeStyle Track megnyitása
trakmeet – Az összes pálya (azaz track, ha eddig még nem jöttetek volna rá ;-) megnyitása
eyedrops – Bloodshot Bike (Mike Metzger) megszerzése
brrrrrap – Rock Of Ages Bike (Mike Metzger) megszerzése
seventwo – Rhino Rage Bike (Mike Metzger) megszerzése
whatever – Mulisha Man Bike (Brian Deegan) megszerzése
hedbangr – Heavy Metal Bike (Brian Deegan) megszerzése
whozaskn – Dominator Bike (Brian Deegan) megszerzése
ovenmitt – Hot Stuff Bike (Leeann Tweeden) megszerzése
stylin – Trendsetter Bike (Leeann Tweeden) megszerzése
goodlook – Seducer Bike (Leeann Tweeden) megszerzése
hereiam – Amore Bike (Stefy Bau) megszerzése
sparkles – Disco Tech Bike (Stefy Bau) megszerzése
twoneone – 211 Bike (Stefy Bau) megszerzése
supdude – Gone Tiki Bike (Clifford Adoptante) megszerzése
goflobro – Island Spirit Bike (Clifford Adoptante) megszerzése
stoked – Hang Loose Bike (Clifford Adoptante) megszerzése
kickbutt – Beater Bike (Mike Jones) megszerzése
horns – Lil' Demon Bike (Mike Jones) megszerzése
plunger – Flushed Bike (Mike Jones) megszerzése
hekacool – Speedy Bike (Jessica Patterson) megszerzése
lightnin – Charged Up Bike (Jessica Patterson) megszerzése
tonboy – Racer Girl Bike (Jessica Patterson) megszerzése
allshook – The King Bike (Greg Albertyn) megszerzése
patriot – National Pride Bike (Greg Albertyn) megszerzése
number1 – Champion Bike (Greg Albertyn) megszerzése
wheels – Az összes motor (mert a Bike az motort jelent, de gondolom erre is rájöttetek már : )
helloooo – Ecko MX Szerelés (Mike Metzger) megszerzése
bodyart – All Tatted Up Szerelés (Mike Metzger) meszerzése
ripped – Muscle Bound Szerelés (Brian Deegan) megszerzése
soldier – Commander Szerelés (Brian Deegan) megszerzése
thnkpink – Fun Lovin' Szerelés (Leeann Tweeden) megszerzése
spicy – Red Hot Szerelés (Leeann Tweeden) megszerzése
kidsgame – Playing Jax Szerelés (Stefy Bau) megszerzése – meguntam a "megszerzése" szót, váltok! ;-)
invasion – Megszerzed a UFO Racer Szerelést (Stefy Bau)
wings – Megszerzed a Tiki Szerelést (Clifford Adoptante)
nosleeve – Megszerzed a Tankin' It Szerelés (Clifford Adoptante)
babyblue – Megszerzed a Blue Collar Szerelést (Mike Jones)
boxcars – Megszerzed a High Roller Szerelést (Mike Jones)
layers – Megszerzed a Warming Up Szerelést (Jessica Patterson)
not2grly – Megszerzed a Hoodie Style Szerelést (Jessica Patterson)
ilookgud – Megszerzed a Sharp Dresser Szerelést (Greg Albertyn)
comet – Megszerzed a Star Rider Szerelést (Greg Albertyn)
yardsale – Megszerzed az összes szerelést – mármint választható rucit
loksmith – Mindent unlockolsz – at összes titok a tiéd, szuperkód!
wtchkprs – Lassítás / Blur módusz
allfreek – Mindig "Freekout" módban nyoulsz

## DOWNFORCE (PS2)

**Championship Expert**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
Le, O, Fel, Le, O, O, R1, L1.

**Championship Intermediate**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
Le, Négyzet, Fel, Négyzet, Jobb, Jobb, Bal

**Crash Arena**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Le, Háromszög, Háromszög, Négyzet

**Crash Arena (2-játékos)**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
Jobb, Bal, Bal, O, fel, Háromszög, Háromszög, Négyzet

**Expert AI**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
Háromszög, Jobb, Bal, Négyzet, Fel, O, Le, Jobb

**Sérthetelenség-csalás**
*A következő kódot a főmenüben üsd be:*
L1, Háromszög, R1, Háromszög, Le, Le, O.

**Trophy Beginner**
*A következő kódot a fomenüben üsd be:*
Jobb, Jobb, L1, Háromszög, Háromszög, R1, Jobb

## STAR WARS EPISODE 2: ATTACK OF THE CLONES (GBA)

**Knight nehézségi szint, pályakódok:**
(A kódokat a kódképernyőn kell beadni aztán nyomj egy A-t)

Level 2 – BJDGGM
Level 3 – BJFGHM
Level 4 – BJGGDM
Level 5 – BJHGFM
Level 6 – BJKGCM
Level 7 – BJLGSM
Level 8 – BJMGTM
Level 9 – BJNGQM
Level 10 – BJPGRM
Level 11 – BGQGNP
Befejezés – BGRBPK

**Apprentice nehézségi szint, pályakódok:**
(Zárójelben a kezdő életek száma)

Level 1 – (nincs) (0)
Level 2 – BLDBGP (8)
Level 3 – BMFBHN (9)
Level 4 – BMGBDN (9)
Level 5 – BMHBFN (9)
Level 6 – BMKBCN (9)
Level 7 – BMLBSN (9)
Level 8 – BMMGTS (9)
Level 9 – BMNGQS (9)
Level 10 – BMPGRS (9)
Level 11 – BLQGNT (9)

**Padawan nehézségi fokozat, pályakódok:**
(Zárójelben a kezdő életek száma)

Level. 2. – BKDGGL (7)
Level. 3. – BLFGHT (8)
Level. 4. – BLGGDT (8)
Level. 5. – BKHGFL (7)
Level. 6. – BKKGCL (7)
Level. 7. – BKLGSL (7).
Level. 8. – BMMGTS (9)
Level. 9. – BMNGQS (9)
Level. 10. – BMPGRS (9)
Level. 11. – BLQGNT (8)

## JIMMY NEUTRON BOY GENIUS (GBA)

**Pályakódok Easy nehézségi fokozat**
(Az Enter Codes menüpont alatt kell bepötyögni őket)

Asteroid Field: WM5DR5H3MCLB
Yokian Moon: KVZQG3Q50LZG
Yolkus: 51867F7MJ5YP
Yokian Palace: MMS-KXBVC4FS
Dungeon: N?+94T1?DJXW
Boss 1 Poutra: 939BSYT41N0Z
Boss 2 King Goobot: BD5VVRDF3GXV
Befejezés: 3L!VPH26V7$8

**Pályakódok, Hard nehézségi fokozat**
Asteroid Belt: 2040YL61TT0T
Yokian Moon: GGP6WCC273-3
Yolkus: 2H?-!L81TT0K
Yokian Palace: +R6H!L91TT0F
Dungeon: 456N$DWBWM?F
Boss 1 Poutra: XZ16F2F8NS$!
Boss 2 King Goobot: GRZB87HNYFR2
Befejezés: +CLT3LD1TTSF

## STAR-X (GBA)

**Pályakódok:**
AQUESS Part-1
-NO PASSWORD-

AQUESS Part-2
IGIFCDLC

AQUESS Orbit
2EA3QD01

EGAON Part-1
NGK3QD0S

EGAON Part-2
YGA5QSON

EGAON Orbit
JGIXASPT

BIRMEN Part-1
FECXEQ51

BIRMEN Part-2
ECMXUQXL

BIRMEAN Orbit
IIC3ADC0

WOLF X2 Part-1
ZLI3CQQB

WOLF X2 Part-2
MJC3CQA1

WOLF X2 Orbit
EJI3QDC4

HADES Part-1
BLCXQFVG

Hades - 2
YLMZAQVR

Hades - Orbit
2JAXABFQ

Tritopia - 1
MLI5ABES

Tritopia - 2
JTBFABRW

Tritopia - Orbit
QRLFADTM

Silicon - 1
NTBFABBW

Silicon - 2
MTLNAQAL

Silicon - Moon
ZSBPABEU

## STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (GBA)

**Darth Maul pályakódok (hét élet minden pálya kezdetekor):**
Level 1: VMT3BYJ
Level 2: VMT3D*K
Level 3: VMT3GKL
Level 4: VMT3JTL
Level 5: VMT3L2L
Level 6: VMT3N*L
Level 7: VMT3QKM
Level 8: VMT3STM
Level 9: VMT3V2M
Level 10: VMT3X*M

**Obi-Wan pályakódok (hét élet minden pálya kezdetekor):**
1: Nem szükséges
2: WFJ3BPG
3: XFJ3BYG
4: YFJ3B6G
5: ZFJ3BFH
6: 0FJ3BPH
7: 1FJ3BYH
8: 2FJ3B6H
9: 3FJ3BFJ
10: 4FJ3BPJ

**Qui-Gon pályakódok (hét élet minden pálya kezdetekor):**
1: Nem szükséges
2: VHS3BPG
3: VMS3BYG
4: VRS3B6G
5: VWS3BFH
6: V0S3BPH
7: V4S3BYH
8: V8S3B6H
9: VCT3BFJ
10: VHT3BPJ




# KICSIT SHOX EZ NEKEM...

Valahogy csak nem akar gyengülni a kapcsolat a játéktermek és a konzolok között, legalábbis arcade rally játékok terén. Ezt bizonyítja az EA Sports Big legújabb műve is, aminek segítségével akár hónapokig is átélhetjük a játéktermek pezsgő hangulatát, egy látványos, pörgős autós játékkal játszva (amely, tegyük hozzá, erőszakosan a legendás Sega Rally-ra hajaz). Legenda biztosan nem lesz a SHOX-ból, de unaloműzésre tökéletes, és könnyedén felpezsdíti a tévézéstől elpunnyadt PS2 tulajokat.

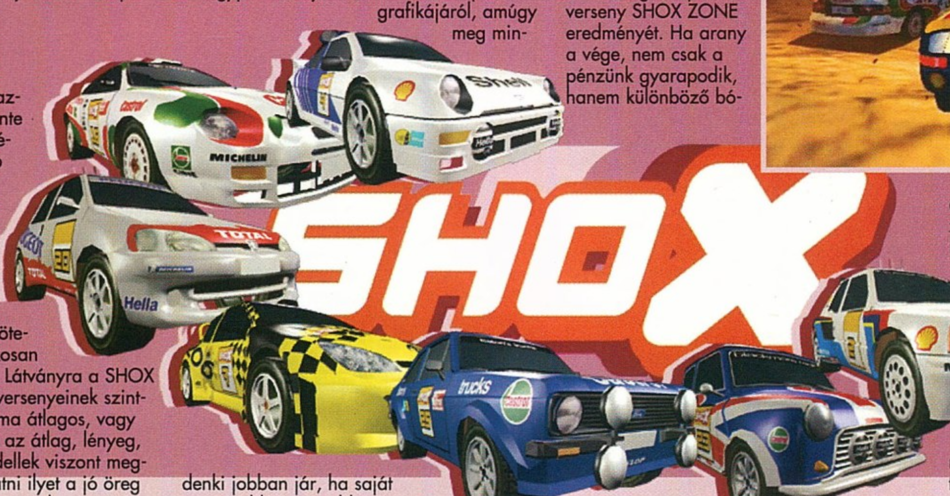
## GRAFIKA

A játék látványvilága gazdag, színes, sőt néha szinte már kaotikus. A tájak szépen kidolgozottak, a nap vakítóan ragyog (szó szerint, néha semmit nem látni tőle), az előttünk haladó autók által felvert por átláthatatlan felhőként kavarog előttünk, és a nagyobb ugratók utáni kötelékrepülést amúgy mátrixosan lassítva tekinthetjük meg. Látványra a SHOX simán hozza a GT3 ralliversenyeinek szintjét. Az autók poligonszáma átlagos, vagy inkább kicsivel jobb mint az átlag, lényeg, hogy szépek. A törésmodellek viszont megdöbbentően jók, ritkán látni ilyet a jó öreg PS2-es mezőnyben. Az összes karosszériaelem gyűrődik, a külső alkatrészek (rácsok, reflektorok) simán letörnek, vagy csak sérülten fityegnek egy maradék csavar által rögzítve. A lámpa néha egyszerűen kipottyan célba érés után, és ilyenkor lehet még jó nagyokat csodálkozni, hogy vajon mikor hagytuk el a különböző alkatrészeket. Természetesen egy-egy futam végére a kezdetben ragyogó tiszta autó csupa sár, por vagy hó, attól függően, miből volt a legtöbb az adott pályán.

A verseny közben elszenvedett sérülések kijavítása pénzbe kerül, amit rögtön le is vonnak az aktuális nyereményünkből. Drágább autók javítása természetesen sokkal többe fáj. Ez némileg visszafogja a játékmenet arcade jellegét, ugyanis így már nem a "faltól falig" stílus lesz a menő, mint oly sok konzolos vagy játéktermi autós játékban. Ha gyorsan megyünk, előrébb végezhetünk, de többször fogunk nekicsapódni a falnak vagy a többi versenyzőnek, és kevesebb nettó nyereményt vághatunk zsebre. Ha óvatosan vezetünk, akkor elkerülhetjük az anyagi károkat, viszont hátulról pisloghatunk a minden realitást mellőző AI által vezetett autók csoportja után, és ilyenkor a rossz helyezés miatt nem kapunk pénzt.

Ami határozottan zavaró a játék grafikai megoldásai közül, az nem más, mint az elég gyakran előugró feliratok megvalósítása. Körönként átlag nyolcszor kapunk egy mindent eltakaró, villogó feliratot a képernyő közepére, és ilyenkor aztán pár másodperc vak száguldás következik, aminek lehet szerencsés kimenetele, de könnyedén végezhetjük egy sziklafalon is. Nem vagyok benne biztos, hogy ez szándékos volt a készítők részéről, de hogy nem teljesen ártatlanok, arra bizonyíték a SHOXWAVE effekt, ami egy elég hosszú ideig tartó vizuális torzítás (kemény drogosok itt előnyben! :), ami alatt a legkomolyabb autós guruk is litereket izzadnak, ha pályán akarnak maradni.

Nagyjából ennyit érdemes tudni a játék grafikájáról, amúgy meg mindenki jobban jár, ha saját szemével látja, és eldönti, megfelel-e az ízlésének. Nekem pl. helyenként már kicsit sok volt a színekből és mozgó objektumokból.



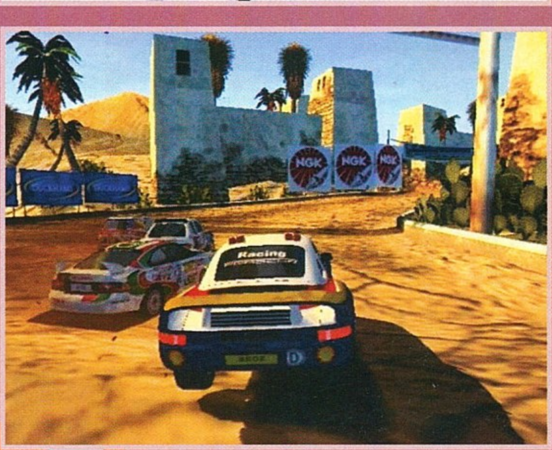

## JÁTÉKMENET

Pofonegyszerű! Adott négy versenykategória, amiken végigküzdve magunkat eljuthatunk a SHOX kupáig. Az elején választhatunk a COMPACT osztály autói közül, majd elkezdődik a COMPACT kupa. Összesen hat pályán kell bizonyítanunk, de a következő pálya csak akkor válik elérhetővé, ha az aktuális futamban legalább ötödikek lettünk. A következő osztályban már negyediknek kell lennünk, és így tovább.

A már elérhető pályákon bármennyiszer próbálkozhatunk, és szükség is lesz rá, ugyanis a következő kupát csak akkor kezdhetjük el, ha a pályánkénti legjobb helyezéseink átlaga az 1-hez áll legközelebb.

Verseny közben némileg növelhetjük a nyereményünk összegét, ha elég gyorsak vagyunk a pályákon elhelyezett SHOX ZONE-okban. Ezeket nagy kapuk jelzik, és amint áthaladtunk a kezdő kapu alatt, a képernyő alján egy állapotjelző kezd egyre fogyni. Arany, ezüst és bronz színű csíkokból áll, és olyan szinten teljesítjük az adott ZONE-t, amilyen színnél az állapotjelző épp tart, amikor átszáguldunk a zóna végét jelző kapu alatt. Egy pályán általában három ilyen zóna van, és a három kör alatt összesen ugyebár kilenc eredményt érünk el, ezek átlaga adja a verseny SHOX ZONE eredményét. Ha arany a vége, nem csak a pénzünk gyarapodik, hanem különböző bónuszokat is kapunk (éjszakai pálya, kisebb tét a fogadásoknál – lásd később).




Az autóvásárlás elég érdekesen van megoldva. Ha megvan a pénzünk az áhított autóra, megvehetjük, de mivel a komolyabb autók nagyon drágák, az ár egy részének megfelelő összegben fogadhatunk is. A fogadás lényege a következő: az adott típussal le kell futnunk egy rövid távú (4-5 kanyar) "face to face" futamot, és ha nyerünk, a feltett összegért megvehetjük az autót. Ha vesztünk, elveszítjük a fogadás tétjét, viszont a következő próbálkozásnál az összeg feleződik. Úgy vettem észre, hogy ilyenkor az AI sokkal óvatosabban és ezáltal lassabban hajt, vagyis mi is jobban járunk, ha egy ideig csak követjük (tudniillik ilyenkor mi egy másodperces hátránnyal rajtolunk), és csak a biztos lehetőséget ragadjuk meg az előzésre. Ez körülbelül a harmadik, negyedik kanyar környékén lesz aktuális.

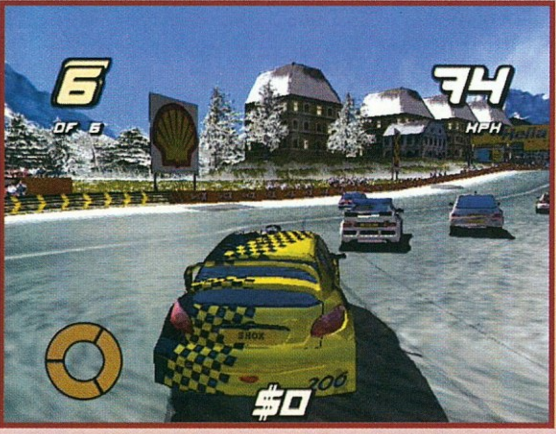
## SHOXOR ÚJRA KELL KEZDENI

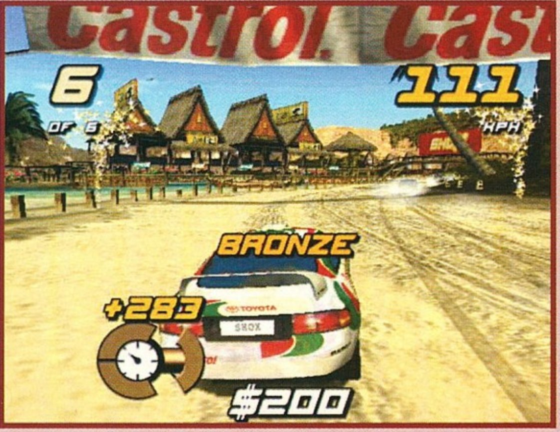
Ez az adott futamokra vonatkozik, ugyanis majdnem mindegyiken elsőként kell a célba érnünk, de ez elsőre ez nem szokott sikerülni. Elég egy elrontott kanyar, egy ferdén megkezdett ugratás, vagy egy agresszív vetélytárs, és már fejre is álltunk. Persze jó arcade szokás szerint a játékból fröcsög a ketchup (na jó, CATCH UP), vagyis akkor is utolérjük a mezőnyt fél körön belül, ha egy egyenesben leparkolunk, és kimegyünk teázni. Az első helyért viszont már durva küzdelem folyik, leggyakrabban az utolsó kanyar végén dől el, ki nyeri a futamot.

Bár a játék fizikája biztos nem a földi törvények alapján lett modellezve, a látvány jótékonyan kiegyensúlyozza az élményt, így tehát én sem mennék bele a különböző akció-reakció folyamatok érdekes megvalósításának kibelezésébe.

Ha valaki úgy dönt, hogy játszik egy kis SHOX-ot, annak van egy jó tanácsom: soha ne vegye komolyan, mert akkor biztosan utolsó lesz. Ha viszont csak van 10 szabad percünk, nyomjunk le egy futamot, valószínűleg dobogón végzünk!

*FREAK*




**SHOX**

**EA SPORTS BIG**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (118KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes kikapcsolódás, profi játéktermi színvonal (majdnem) ingyen
× buta arcade dolgok, sok zavaró tényező

**7.5 pont**



# PAC-MAN FEVER

## ELGURULT A DOBÓKOCKÁM (+ A GYÓGYSZEREM)

A játéktesztetéléssel foglalkozó írott és elektromos médiák által foglalkoztatott fiatal – tapasztalatlanságukat zsenge koruknak, nem pedig a hozzá nem értésünknek tudom be – titánok (és most nem kizárólag a hazai médiákra gondolok!) gyakran elkövetik azt a hibát, hogy a "99%-os játék" keresése közben (80%-ost nem keresnek, annyit séróból adnak mindnek :) kiöntik a fürdővízzel együtt a gyereket is. Órajelekkel, poligonokkal, gigákkal és megákkal dobálóznak, élsimítást, ködeffektet és árnyékokat emlegetnek, grafikát, hangokat vizsgálnak, s közben fogalmuk sincs arról, mitől JÓ egy játék.

Én pontosan tudom, hogy NEKEM mitől jó. Ha első pillantásra érdekel annyira, hogy egyáltalán nekiülök, ismerkedem vele, kipróbálom és nem dobom le fél óra (ennyi általában kell) után a kontrollert azzal a kiáltással, hogy "Ezt játssza az, akinek hat anyja van!", nos, akkor az a játék nekem való.

A Pac-Man Fever című gyöngyszemet a Namco fémjelzi. (Ebből persze még lehet hideg és meleg is, sajna mára a Namco nem jelent garanciát a jó szórakozásra.) Megjött, nem volt jobb dolgom, beböktem a gépbe. Nyomtam. Megjött a Jon, csendben leült mellém, nézte, aztán már együtt nyomtuk, csicseregtünk, nevetgéltünk, később már izgultunk, és mire megnyertem az első kört azt vettük észre, hogy majdnem 2 órát hülyültünk a játékkal első nekifutásra, amit SAJNOS sok manapság megjelenő stuffal kapcsolatban nem lehet elmondani.

Rég elfelejtették már a fejlesztők, hogy létezik egy klasszikus játékstílus, mégpedig a táblás társasjáték, amit a mai csúcs konzolokkal nagyon jól meg lehet(ne) valósítani. (Csak fantázia kéne, az meg nincs!) A PMF erről szól semmi másról! Nekem még élénken él az a kép emlékeim között, amikor szüleimmel felcsaptuk a "Gazdálkodj okosan" táblát a nagyszobába és egész szombaton reggeltől-estig nevetve együtt játszott a család. Az is megvan, amikor a régi haverokkal Rizikóztunk éjszakákon át. Ha valami hasonló élményre vágysz, esetleg eleged van a kockafejű terminátorokból vagy a géppisztollyal rohangáló kacskalábú kommandósokból, akkor ez a te játékod lehet!

A PMF egy virtuális táblás társasjáték. Híres Namco hősök közül lehet választani (Tekken, Soul, Pac, Ridge), 1-4 személy által játszható. A táblán 4 játékos van, a többieket mindig a gép irányítja.

Feladat? Elsőként eljutni a 3 lehetséges tábla végére. Haladás? Aki ahogy teljesít a ZSENIÁLIS, véletlenszerűen sorsolt mini-játékokban (több mint 30 féle!), aszerint léphet előre. Nehezítés? Kihívhatsz valakit párbajozni, de téged is kihívhatnak. Léphetsz olyan mezőre is, ami visszadob. Extra? Gyűjthetsz bónuszt, amiből segítségeket vehetsz: előre lépsz, a többiek visszalépnek, stb. Ötletek? Tonnaszám. Hangulat? TETŐFOKON! Mi van még? Nézd meg az értékelőben!

*Pac-Ma(n)rtin*






### PAC-MAN FEVER

**NAMCO**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | kiváló |

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (119KB)
analóg irányító (dual shock)
multi-tap adapter

✔ non-stop móka 1-4 játékosnak
× kiváncsi erre valaki rajtam kívül?

**9.5 pont**



# NINJA ASSAULT

Hát az biztos, hogy a Ninja Assault nem az élethűségéről lesz híres! A Namco a Time Crisis által képviselt pisztolyos lövöldözős stílushoz hűen alkotta meg a játékot, ám felettébb érdekes környezetben. A helyszín ugyanis a feudális Japán, ahol ninják és démonok vívják életre-halálra menő harcukat.

Igen pisztolyos lövöldözős a stuff, jól olvastad! Hogy ez hogyan jön össze a középkori Japánnal, amikor még lőfegyverek sem nagyon voltak, maximum szakállas puskák? Pláne a becsületre oly sokat adó ninják kezében? Kérdezd attól a programozótól, aki ellenfélnek robotokat, meg mindenféle gépeket alkotott, biztos tudni fogja a választ! A Tenchu rajongók jobb ha messzire elkerülik a stuffot, mert valószínű betegnek fogja tartani az ötletet, mellesleg teljesen jogosan! A pisztolyos játékok rajongói azonban figyelhetnek, igaz azt jó ha tudjátok, nem ez lesz az év pisztolyos játéka. A történet teljesen szokványos, mese az elrabolt hercegnőről, kit démonok és gonosz ninják tűntettek el, egy áldozati szertartás "céljából". Persze két vállalkozó szellemű pisztolyos(!!!) ninja elhatározza, kiszabadítják az elrabolt lányt.

A beteg történet ellenére azért a Namco emberei egy egész használható programot akartak összeállítani. (Mondjuk nem sikerült.) Az egyik előbbi kijelentésre utaló jel, hogy összesen négyféle módon lehet nekikezdeni a játéknak, mindegyikben más-más szereplőkkel, és más-más történetet végigjátszva. Ez tartalmi szempontból örvendetes tény. Hasonlóan a Time Crisis-hez a többszöri játék bónuszokat is megnyithat, pld. több folytatási lehetőség, fegyverválasztási lehetőség, esetleg bónusz játékok stb. A négy fejezet (melyből az egyik az Arcade mód), érdekes és hosszú is, ám felettébb könnyű lett. Igaz joy-jal játszottam, és valószínű azért, mivel ebben az esetben a gép segítségül automatikusan ráállt az ellenfélre ha a közelébe visszük a célkeresztet. Így viszont elég egyszerűvé vált a játék, gondolom pisztollyal még könnyebb lehet. Alapvető gondjaim voltak a játékmenettel. Nyoma sincs a TC féle irányításnak. Azaz nem lehet fedezékbe bújni, emberünk automatikusan megy. Az egyetlen megoldás arra, hogy ne találjanak el, ha gyorsabb vagy mint ellenfeled, azaz előbb lősz, mint ő. A ránk dobott shurikeneket és nyilakat is úgy lehet elkerülni, ha lelövöd őket mielőtt eltalálnak. Ez a fajta "régi" játékmenet visszalépés a TC-hez képest és zavaró is, mert nagyon kevés múlik rajtunk a továbbjutást illetően. A grafika teljesen középszintű, kicsit olyan érzésem volt, hogy sötétzöld árnyalatú, nem igazán látványos. Tetszett ahogy ellenfeleink elterülnek, de ez már a PS1-es TC-ben is hasonlóan megvolt oldva. Idétlenre sikerültek a zenék is, egyszerűen pár perc után idegesítők. Így viszont nemhogy a hangulat fokozására alkalmatlanok, hanem még zavaróak is – főleg a menüben, ahol a japánosnak szánt zene olyan, mint ami az indián tábortüzek körül szokott szólni. Végül is a pisztolyos anyagok kedvelőinek – akik soha nem voltak igazán elkényeztetve anyagokkal – talán néhány napra szórakoztató lehet a játék, főleg mert két játékos mód is van, melyhez legalább nem kell két gép, csak két joy. (Nem is annyira élvesetes mint a TC2 kétjátékos módja!) Szerintem szégyen, hogy a Namco ennyire erőtlen és rossz próbálkozásokkal akarja fenntartani pisztolyos rajongó táborát! Talán egy kissé színvonalasabb alkotásokkal kellene megjelenni...

*Veres Miki*
*veresmiki@576.hu*







## NINJÁK + LŐFEGYVEREK

### NINJA ASSAULT

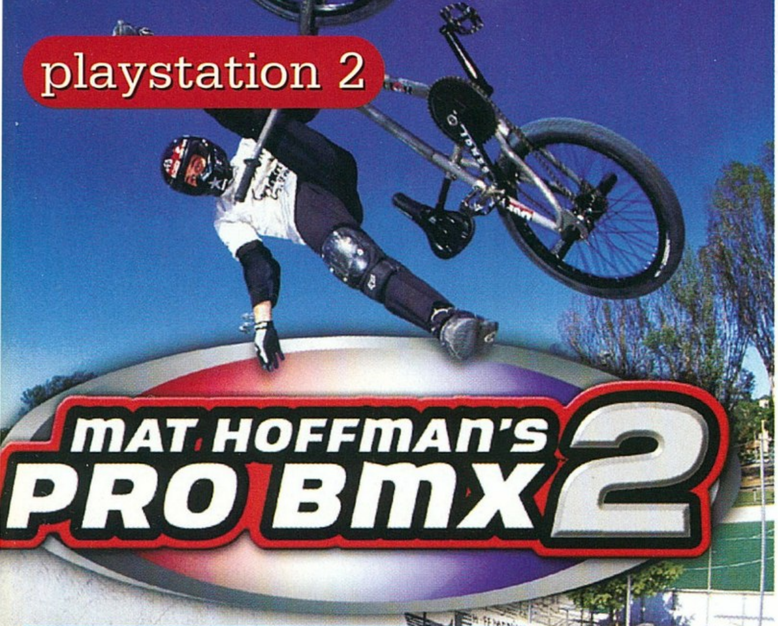
**NAMCO**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | elmegy |
| hangulat: | siralmas |

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (90KB)
analóg irányító (dual shock)
g-con 2-es fénypisztoly

✔ pisztolyos játékból kevés van
× bugyuta történet, korszerűtlen jáékmenet

**2 pont**



# MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2




## KI A JOBB: DAVE VAGY MAT?

Mat Hoffman, a kondor visszatért, és profibb, mint valaha! Úgy néz ki, Hoffman bácsi megint megpróbálja megtörni Dave Mirra egyeduralmát – de vajon sikerrel?

Ez a játék jól mutatja, ahogy konzolokon egyre profibban ábrázolják az igazi BMX-esek világát. Igaz, itt is vannak a gravitációt meghazudtoló ugrások, itt is felkel az emberünk a földről, miután elütötte egy autó, de ha ezek nem lennének benne, akkor ez nem játék lenne, hanem a valóság… Grafikailag a program telitalálat, az emberek kidolgozottak, tökéletes másuk önmaguknak. Itt megemlítem azt is, hogy végre nem rongybabaként repülnek le a bringákról az eséseknél. A bringák szintén élethűek, rendesen kidolgozták őket. A pályák nagyok, szépek és rendkívül összetettek, mondhatni maga a BMX-esek paradicsoma! Összesen 8 pályán keresztül trükközhetünk kedvünkre, de ha ez sem lenne elég, akkor kiélvezhetjük a pálya-editor minden részletét és álmaink parkját is megépíthetjük.




A játékba sok újdonság is beépült: lehet új bringákat találni, de az új trükkökről se feledkezzünk meg! Igen végre bekerültek a flatland trükkök is, ami biztos, hogy sokak vágya volt. Ezeket a trükköket egyszerű manuálok alatt hozhatjuk össze. Ilyen se volt még egyik BMX-es játékban sem! Újdonság, hogy minden pályán készülnek rólunk – bizonyos helyeken – fotók, ezeket a scrapbookba rakhatjuk, majd forgathatjuk.

Na nézzük, miből élünk. Maga a játék egy nagyon pofás intróval indul, aminek végül is a lényege a szórakoztatás és a hangulatkeltés, miután a Press Start felirathoz kerültünk érdemes várni egy kicsit, ugyanis a kamera forogni kezd és mutatja, ahogy a nagyok "lazulnak". Miután végignéztük őket irány a főmenü, ahol a következő pontok közül választhatunk: Road Trip, Session, Free Ride és Multiplayer. Tulajdonképpen a Road Trip felel meg a karrier módnak, ahol egymás után kell teljesíteni az örültnél őrültebb feladatokat. Ha teljesítjük őket új pályákat kapunk, és persze mindenféle extrát melléjük, ilyenek az új bringák és a védőfelszerelések, amiket kedvünkre rakhatunk föl emberünkre. A Session módban adott időn belül, ami lehet 2, 5 és 10 perc, minél jobb eredményt kell elérnünk, hogy javítani tudjunk rekordjainkon, a Free Ride-ban pedig kedvünkre tekerhetünk a megszerzett pályákon. A multiplayer persze az igaz móka, tulajdonképpen ez a kétjátékos mód.

Zeneileg az anyag vegyes érzelmeket keltett bennem. Igaz ez valakinek akár pozitív lehet, hiszen nem csak a megszokott "punk/ska" zenéket hallhatjuk, hanem felcsendülnek a hip-hop legei is. Tehát a bevezetőben feltett kérdés egyértelmű: igen sikerült letaszítani Dave Mirrát a trónról, és ez köszönhető magának a profi megvalósításnak, az élethűségnek, a hangulatnak és a változatos zenének. A game minden téren felülmúlja elődjeit, vetélytársait. Szóval, ha szereted a BMX-et és szeretnéd kedvenc sportodat játszani PS2-dön, akkor ezt neked találták ki, kötelező darab!

*Kou*

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

**ACTIVISION**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

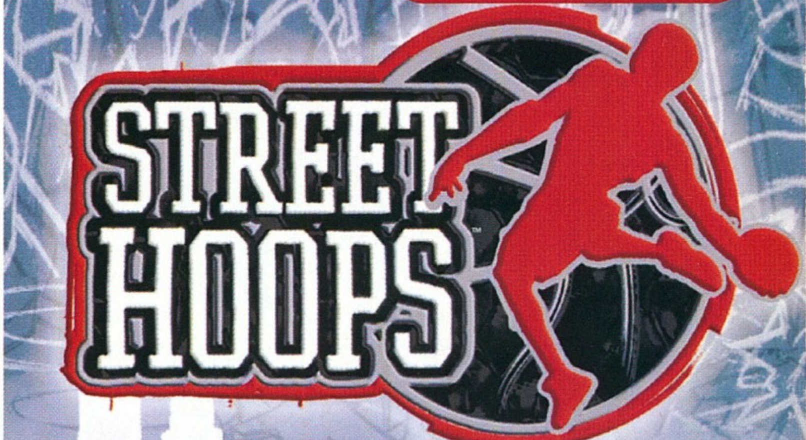
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (332KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon profi játék és hangulat
× csak kisebb hibák

**8.5 pont**







# STREET HOOPS

## JÁTSSZUK LE!




"Gyere ki a pályára és játsszuk le! Street Ball egy on egy!" Na, valahogy így döntene két kosaras egy fontos kérdésben, hogy kiderüljön, ki a jobb. Talán ez lehetne a szlogenje a nemrég megjelent Street Hoops nevezetű játéknak. Mint ahogy az a címből is kiderül, egy utcai kosárlabda progival van dolgunk. Mielőtt megjegyeznénk, hogy volt már egy ilyen próbálkozás, nézzük meg, miről is szól a történet.

A játék a Street Ball kőkemény világába ad betekintési lehetőséget. Az elején érdemes nyomni egy Quick Startot a beadott random csapattal (természetesen a csapatok egytől egyig kitaláltak), hogy kitapasztaljuk magát az irányítást, ami ugyan nem bonyolult, de nem is gyerekesen egyszerű. Ha már magunkévá tettük az kezelést érdemes belevágni a komolyabb dolgokba, például egy világbajnokságba, vagy akár elhódíthatjuk a "pálya királya" címet is. Természetesen itt vannak a jól megszokott igazi Street Ballos elemek is, mint például a félpályán lezajló meccsek, ahol 2-es vagy 3-as csapatok lehetnek. Ha esetleg meguntuk a laza arcokat a játékban, akkor kreálhatunk magunknak embert, akit felruházhatunk tulajdonságokkal, majd addig tuningoljuk, míg pénzünk is engedi. Hogy jön ide a pénz? Ugye a meccseket tétre játsszák, és a Street ball világában nem a kupa, hanem a pénz és a tisztelet kivívása a tét. A meccsek általában 10 percesek, azaz két 5 perces félidő áll a rendelkezésünkre, hogy lezúzzuk a pályáról az ellent. Külön felhívom a figyelmet arra, hogy a szabályrendszer és a játékmenet tényleg az igazi Street Ballra épül. Eleinte ugyan lehet szidni rendesen a programot, de később az apró hangulati elemekkel (ilyen az is, amikor a játékos a dobott kosár után szabályosan nagyképűsködik) olyan hangulatot teremt, hogy képtelen lesz az ember lerakni a joyt a kezéből.




Beszéljünk egy kicsit a vizuális dolgokról is. A grafika sajnos nem a legszebb, kidolgozottnak kidolgozott, de nem vetekszik pl. a Sega által kiadott NBA 2K2-vel. Nem baj, a látvány nem minden! Hangilag is ott van a program, igaz egy zenei stílus képviseli magát, ez pedig a rap, olyan előadókkal, mint DMX, Xzibit, Redman és társai. Biztos sokan fogják hiányolni, a divatos punk zenéket, de higgyetek nekem, nem illik bele ebbe az atmoszférába. Az embereink hangjai tipikus feka dumák; a hölgyeményeknek általában nyávogó, vagy a "200 kilós feka nő séma" hangjuk van (tudjátok, az nagyon mély), a férfiak pedig megkapták az "én vagyok a kira repper gyerek" hangot. Egyszóval a játékot érdemes megszerezni mindenkinek, mert nagyon jó szórakozást nyújt, és garantáltan nem teszed le 10 perc múlva. Na megyek, mert meg kell mutatnom egy kis mitugrásznak, hogy ki a jobb a pályán!

*Kou*

### STREET HOOPS

**ACTIVISION**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1-2 Játékos (Multitap 1-8)
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányító (dual shock 2)

✔ nagyon hangulatos és emiatt letehetettlen
× néha túl sok idő "megy el" a játék miatt

**8 pont**

# A GÉPEK HAJNALA

Nem mondhatni, hogy az elmúlt években zsákszámra jöttek volna ki a Terminator-licencen alapuló játékok: a T2 1991-es filmsikere ugyan jó pár próbálkozást szült (a kissé korosabbak bizonyára emlékeznek a Midway ma már klasszikusnak számító lövöldözős árkád-masinájára, és a belőle készült számítógépes/konzolos portokra), de aztán jött a néma csend. Pécén történtek ugyan halovány próbálkozások (a Future Shock és a multiplayer hirigekre kihegyezett SkyNET) – de ez most minket kevésbé érdekel. ;-) Számunkra inkább az bír hírértékkel, hogy az Infogrames pár éve megvásárolta a Terminator-filmeken (plusz könyveken, képregényeken...) alapuló játékok elkészítésének jogát, aztán idén nyáron további vaskos dollárkötegekért kiterjesztette a licencet a sorozat most készülő harmadik és esetleges negyedik (!) epizódjára is. Mai élveboncolásunk tárgya, a Terminator: Dawn of Fate még nem a harmadik rész történéseit dolgozza fel (szép is lenne, ki menne akkor jövő júniusban a moziba?), hanem a mai divatnak megfelelően prequel, azaz a legelső rész előtti eseményeket mutatja be – és itt most ne Sarah Connor gyerekkorára tessék gondolni.







## JÖVŐBELI HÁBORÚNK

A Dawn of Fate ott és akkor játszódik, ahol és amikor a film harmadik részének is kéne (feltéve, ha a hálivúdi prodjuször bácsiknak lenne némi sütnivalójuk, és nem ugyanazt a sztorit próbálnák eladni most már sokadszor): a nem is olyan távoli jövőben, ahol a nukleáris holocaust után az emberiség maradéka harcol kétségbeesetten az őket kiirtani szándékozó gépekkel. A konkrét történéseket (gondolom) felesleges bemutatnom, a T-mitológia ma már a popkultúra része, és mindenki tud arról, miként küldött a Skynet egy T-800-as terminátort vissza az időben, hogy elpusztítsa Sarah Connort (az ellenállás vezérének John Connornak anyját) mielőtt az megszülhetné gyermekét. (Csak elmondtam! ;-) A játékban az lesz a feladatunk, hogy eljutassuk Kyle Reese-t az időgéphez – ő lesz majd ugyebár Sarah testőre (és John apja) a múltban.

A Dawn of Fate lehetett volna FPS, lehetett volna MGS-klón, és lehetett volna kőkemény third person akciójáték – a fejlesztő Paradigm az utóbbi mellett tette le a voksát. Ennek megfelelően leginkább a reflexeinkre (és minimális mértékben a két fülünk közt elterülő szürke masszára) lesz szükségünk ahhoz, hogy életben maradjunk. A reflexek mondjuk fontosabbak: a "megyekoszt-hent" játékmenet a viszonylag folyamatos akcióra épít, a játék kilencven százalékában különféle ravasz fegyverekkel (a sokkoló-rúdtól az ionpuskán és a csőbombán át a rakétavetőig) fogjuk aprítani az életünkre törő masinériákat. A Dawn of Fate egyszerű, mint egy pofon: kapd fel a legdurvább fegyvert, tankold tele magad municióval, aztán hajrá, irány a küldetés – ez utóbbi általában abban áll, hogy juss el XYZ helyre, vagy aktiváld/deaktiváld XYZ szerkentyűt. A harc megvalósítása hála Istennek korrekt (sok akció-game bukott már meg az unalmasan kivitelezett mészárlások miatt), van automata célzás, a sokkoló-rúddal pedig nagyszerűen el lehet páholni az alacsonyabb verziószámú terminátorokat – ezek a (ráadásul meglepően hatékonyan alkalmazható) közelharci összecsapások nagyot dobnak a játékon. A kifinomultabb megközelítést előnyben részesítő versenyzők választhatják a sajátszemszögű megjelenítést, ebből a nézőpontból azonban csak statikusan nézelődni és pontosan célozni tudunk, mászkálni már nem lehet försztpörszön-móduszban. Jó poén, hogy helyenként találkozunk rögzített lövegekkel is: a gépágyúval történő tömeges robotmészárlás a játék legvidámabb pillanatai közé tartozik. Az akciórészt néha "logikai" feladatok és "kalandelemek" szakítják meg. Nem véletlen az idézőjel, ezek a "gondolkodtató" részek ugyanis általában egy kapcsoló megnyomására, vagy egy fal C4-el történő berobbantására korlátozódnak – ráadásul ezeket is ötször a szánkba rágják, már csak egy hatalmas piros nyíl hiányzik, "Itt robbancsá, öcsisajt!" felirattal. Nem baj, ez nem puzzle-game, a jól sikerült akciórész feledtet mindent; azaz csak feledtetne, ha azt nem tették volna tönkre a borzalmas kamerakezeléssel – de erről majd később...




## SZÉPSÉGES LEPUSZTULTSÁG

A Terminator: Dawn of Fate legfőbb erénye, hogy pofásan néz ki. Pofásan néz ki a mostani PS2-felhozatalban, de úgy általában a jelenlegi konzolos mezőnyben is. A Paradigmnál láthatóan nagy hangsúlyt fektettek a környezet kidolgozására, és ez meg is látszik rajta: a DoF belsői terei kitűnően adják vissza a filmekből ismert földalatti bunkerek lepusztultságát; a külvilági helyszínek pedig kellőképp kaotikusak és szétesettek ahhoz, hogy tényleg egy poszt-apokaliptikus, a végső összeomlás szélén tántorgó világban érezzük magunkat. A játék intrója és renderelt animációi is felső minőségi kategóriába tartoznak, kitűnően ragadják meg a világvége-hangulatot. Amivel viszont problémám volt grafikai téren, az az ellenfelek megvalósítása: némelyik baromi jól néz ki (pl. a repkedő A4 Hunter/Killerrek), némelyik meg mintha tejesdobozokból lenne összerakva (különösen igaz ez az alaptípusokra). Szerencsére a "mezei" terminátorokat nem sokat mutogatják közelről,




általában csapatban támadnak és csak addig látjuk őket, amíg golyót/plazmát/gránátot/rakétát nem eresztünk beléjük, vagy nem verjük őket agyon kedvenc elektromos botunkkal. Ha már a problémáknál tartunk, térjünk is át a Dawn of Fate legnagyobb hibájára: ez pedig a kamerakezelés. Martin maestro már az E3-on szólt a fejlesztő bácsiknak, hogy ez így nem lesz jó - a kis butusok nem hallgattak rá. Fogjuk rövidre: a DoF nézőpont-váltogatása botrányos. Nyomulok egy folyosón, lövök, ahogy a csövön kifér (kamera hátulról követ, eddig minden oké) – aztán hirtelen vált egyet a nézőpont, valahonnan az ellenkező sarokból mutat a drága, mert leszakadt egy fal, és nyakamba ugrottak ezren. Az új nézetnek megfelelően minden megváltozik: ami eddig az előre volt, az most jobbra fordul, a hátra lesz a bal – ez a rendszer egy nyugisabb, kalandozós/keresgélős/néha-lövöldözős játékban még elmenne, de egy ilyen akcióorientált anyagban már bűn. Fogalmam sincs, hogy miért nem lehetett tisztességes "hátulról mutatom a hőst, és néha ki/be zoomolok" kamerát alkalmazni, ez a mostani nagyon gázos. (Apropó hős. Majd el felejtettem, hogy három protagonistánk is van: Reese, Alexander Stone, és egy hölgy Catherine Luna – a kinézetükön kívül sajna nincs köztük semmi különbség). Ez van, ezt kell szeretni – már annak persze, aki ezek után leül vele játszani.

## HASTA LA VISTA, BABY!

Sajnálom ezt a játékot, tényleg. Olyan ígéretesen indult: jó grafika, jó fegyverek, jó animációk, marha jó zene (szerintem az eredeti Brad Fiedel soundtracket használták fel a srácok) – aztán húsz perc játék után jött a koppanás, miszerint néha kínszenvedés még tájékozódni is a játékban, nemhogy hatékonyan harcolni! Hosszas próbálkozás után persze ezt is meg lehet szokni (mint ahogy a falhoz láncolt, kipeckelt szájú fogoly is megszokja előbb-utóbb a helyzetét ;-), de sokkal jobb lett volna, ha veszik el az ember kedvét a játéktól rögtön az elején egy ilyen (szerintem viszonylag könnyen elkerülhető) szarvashibával. A Terminator: Dawn of Fate egy pofás, látványos, viszonylag egyszerű, két délután alatt végignyomható, elrontott irányítású, de hangulatos akciójáték – akinél ezek után a "Megveszem!" felé billen a mérleg, annak jó szórakozást; a többiek pedig nézzenek szét az újságban: alternatíva az van dögivel.

*Liquid*
*liquid@576.hu*




### TERMINATOR: DAWN OF FATE

**INFOGRAMES**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | siralmas |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1 Játékos
memóriakártya 8mb (96KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ autentikus terminator-hangulat, korrekt grafika
× botrányos kamerakezelés, elég rövid

**5 pont**

# SUMMONOLJUNK ÚJRA EGYÜTT!





# Summoner

Itt van, mennyire vártam és végre megjött!
Ne ijedezz, ez még mindig az 576 Konzol, nem pedig fejezetek egy 13 éves lány naplójából, de nem tudtam leplezni túláradó örömömet, ami eme alkotás megjelenésével tört rám. Aki játszott a Summoner első részével, az talán megértheti, miért vártam annyira a folytatást. Ez az RPG végre jól vegyítette a valós idejű harcot a jó szerepjátékok másik fontos kellékével, a történettel, és bár grafikailag nem volt valami átütő jelenség, azért ezt jól ellensúlyozta a világ egyedi stílusa és kivitelezése. A második részben a főhőst az emancipáció jegyében lecserélték egy hölgyre, aki ráadásul nem is olyan pórias származék, mint anno Joseph volt, hanem egyenesen királynői besorolást kapott. A neve is sokatmondó, ő Maia, az újjászületett Laharah istennő. Ezen istennőről annyit illik tudni, hogy ő hozta létre az intróban is látható Eleh fáját, amit viszont egy csúnya és gonosz vihar el is tüntetett a föld színéről. Maia sorsa tehát az, hogy a próféciát beteljesítve újra összehozza a négy alkotóelemet, amivel a fa újból életre kelthető. Természetesen ebben az összes fellelhető gonosz és sötét erő megakadályozni készül, s első körben az áruló Dana Sivorával ellopatják tőle a próféták könyvét, aminek felkutatása közben csöppenünk bele a történetbe egy tengeri csata kezdetekor.
Bár igazán nem vagyok nőellenes (sőt!), de azért picit sajnáltam, hogy lecserélték a hőst. Én már valahogy a Lara sorozattal sem tudtam ez miatt azonosulni, de valószínűleg bennem van a hiba (drága a műtét). Szerencsére ha nem egyedül vagyunk a partyban, bármikor átválthatunk másik vezetőre, és ilyenkor a többiek csak a meghatározott script szerint lépnek be a csatába (support, meele, healer, caster, h+c). De a történet így is Maiáról szól mindenképpen. A játék persze több újítást is tartalmaz az első részhez képest, ezek közül talán a summoning megváltozása a leginkább feltűnő. Josephnek ugyebár gyűrűkre volt szüksége ehhez, és a megidézett lény addig maradt a csapatban plusz tagként míg meg nem ölték vagy gazdája vissza nem hívta. Maia viszont saját maga alakul át a megidézett kreatúrává, a summon szintjétől függő ideig vagy a HP elfogyásáig! Ez talán annyiban más, hogy fizikailag is mi irányítjuk a megidézettet, bár sajnos az első két lény külleme nem túlzottan volt jobb kinézetben mint Joseph állatkái. Az egyik egy vér lény volt a neve szerint, de engem leginkább a Kabutora emlékeztetett a Giants-ből, a másik pedig egy fával együtt megjelenő és arról leugráló kis gyíkforma egyed. Nem éppen világot megváltó formák, pláne, hogy elég gyengusok szegények a játék elején. Maia mint az várható volt, nem egyedül indul útnak, de itt is lesznek olyan részek, amikor a csapatnak külön kell válnia. De ezt kedvünk szerint bármikor megtehetjük az éppen vezérelt emberrel (Select), akárcsak az első részben, és így például bérgyilkosunkkal láthatatlanul előre lopakodva felderíthetjük a terepet, vagy egy meglepetésszerű támadással kiüthetjük az őröket is. Mivel a játék kezelését kis időbe telik betanulni a kezdőknek, nagyon jó ötlet az ugyancsak megtartott betanító rész egy-egy új, vagy először használt dolog megjelenésénél. Maga a harci rendszer is maradt nagyjából ugyanaz, akárcsak a skill pontok elosztása szintlépéskor vagy karakterünk felöltöztetése az Equip alatt. A harcnál elég rossz sajnos, hogy három attack gomb lenyomásra kombót üt a harcos, aminek a végén átmenetileg védtelen marad, amit az ellenfelek KO-val jutalmaznak, hogy a földre kerülve még pár HP-t leüssenek rólunk, szóval ezzel vigyázzunk. A játék története szintén folyamatosan bontakozik ki, ahogy haladunk előre a questek megkapásával, vagy valakivel beszélgetve. És ezt a történetet külön is lehet tanulmányozgatni a menüsor Lore jelzése alatt, mivel néha egy pár mondatos csevely után csak a "Lore updated" felirat jelenik meg, jelezve, hogy új tan került oda. Az egész menürendszer is nagyon jól eltalált szisztéma szerint üzemel, ahol az L és R gombokkal gyorsan és logikusan mozoghatunk az egyes fejlécek között.







A legtöbbet talán a grafika változott, aminek igencsak örül az ember Joseph kissé rángatós és tökéletlen világa után. Itt már nagyon oda kell figyelni, ha a távolban kirajzolódó tereptárgyakat akar látni az ember, és ügyeltek arra is, hogy ezeket jótékony köd takarja el a kíváncsi kritikusok szemei elől. A környezet sokkal több poligonból áll, részletekben gazdag és nem utolsó sorban nagyon szép! A színek pompásak, jól összeválogatottak, de megőrizték az első rész stílusát és karakter ábrázolását is. Recét és fűrészfogakat is nagyítóval kell keresnünk az objectek szélein, tehát minden nagyon szép, minden nagyon jó, mindennel meg vagyok elégedve (ezt melyik politikus is mondta régen?). Megjegyzem, a kamera mozgatás most sem automata, de okos módon a kamera forgató gombbal is fordulhatunk menet közben, és ezzel a módszerrel az mindig a főhős mögött fog elhelyezkedni.

A grafikai fejlődés már a kezdő helyszínen is megmutatkozik. A tenger szépen hullámzik, a felhőzet lassan scrollozódik az égen, a fák széltől hajladoznak, sárga madarak repdesnek vagy ülnek le a nagy szobor fejen és Maia summonjainak fényeffektjei is szépek lettek. Rezidenciánkon is jól teljesített a lakberendező, pláne a kis belső kerttel és vízeséssel, valamint a tükröződő és megcsillanó márványpadlóval (ami fura mód minket nem tükröz, csak a környezetet).

A szörnyek viszont – legalábbis amikkel az első pár órában találkozik az ember –, nem nyerték el annyira a tetszésemet. Van nyilazós fa ember, hagyományos ember és valami hirtelen megjelenő Imp forma. Később a szentélyben és a börtön küldetésben is csak pár gombóc forma valami és élőhalott szerű nyúlánk lény tör az életünkre. De mivel a játék igen hosszadalmasnak ígérkezik, bőven lesz még alkalom a borzongásra és érdekes csatákra, ne féljetek! A grafikával kapcsolatban csak egyetlen dolgot nehezményezek, mégpedig azt, hogy a kamera valahogy túl közel van még a legnagyobb kizoomoláskor is. Ez miatt gyakran nem látjuk pontosan, hogy mi is történik harc közben, amikor három emberünk és négy szörny tolong egy helyen. Ekkor csak nyomkodjuk találomra a Négyzetet, és az alsó ikonsort figyelve gyógyítunk, ha kell. Joseph csatái valahogy átláthatóbbra sikerültek, ami nagyban hozzájárult a küldetések túléléséhez.

Végül is ezek a küldetések alkotják a játék vázát, és szerencsére Maia csapatának feladatai is elég érdekesnek ígérkeznek. A questek fő- és alküldetésekre lettek osztva, így jobban átlátható, mit is kellene még tennünk. Mondjuk nem értem, hogy a Quest és egyéb itemeket miért kell a spellekhez vagy potionokhöz hasonlóan kiválasztani, és a Kör gombbal használni, mikor ez nyugodtan lehetett volna automata is. Bár megint összejegyzeteltem magamnak 8 oldalt, de remélem a legfontosabbakat ki tudtam belőle mazsolázni. A Summoner 2 elődjéhez méltóan jobb, nagyobb és szebb lett. Megbecsült helye lesz minden igényes ember RPG gyűjteményében a polcon.

*Dzson Summer...er.*

## SUMMONER 2

**THQ**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
memóriakártya 8mb (236KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ summoner!!!
× lehetne nagyobb kamera távolság is

**9 pont**

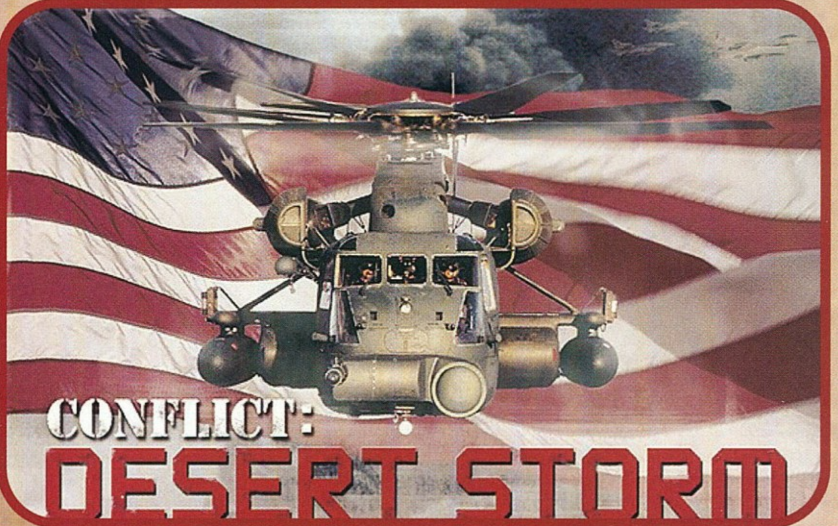


A Tisztelt Vásárló beállít egy szakboltba, és körülnéz az X-re megjelent játékok polcain. Szakavatott szemei észrevesznek minden újdonságot, lassan vizsgálja a frissen érkezett programokat. Vásárolni szeretne, ezért áttekinti a lehetőségeket, és türelmesen várakozik. A borírók előtte sorakoznak, Ő pedig levesz egyet. Még nem látta, nem ismeri. A címe: Conflict: Desert Storm. A képen kommandósok álldogálnak, a fejléc pedig száz százalékos akciót ígér. Megtekinti a tok hátulján található fotókat és a reklámszöveget. Még csak kóstolgatja az áldozatát, de közben folyamatosan morfondírozik. Azon jár az agya, hogy mi az, ami igazán fontos lehet számára a vásárláshoz... Az említett szöveget elolvasva a történeten elmélkedik. Vajon fontos neki a sztori?

## HÁTTÉRTÖRTÉNET

Fontos... Legalábbis úgy általában. Az biztos, hogy manapság minden Tisztelt Vásárló a haját tépi, ha arról van szó, hogy a varázsló elrabolta a hercegnőt és neki kell őt kiszabadítani (értsd: a hercegnőt, és nem a varázslót...), na persze valami csúnya, és gonosz helyről. Vagy a másik lehetőség, amitől mindenki kiborul, amikor a főhősnek megölték valakijét és ezért kell bosszút állni valakiken, valahol, valamikor (értsd: nagydarab, kopasz, bőrdzsekis vandálokat kell verni egy utcán, mindenféle házakban, csatornákban, persze mindezt este, és sötétben...egy rúddal a kezünkben...). Ezeket még lehetne kombinálgatni, vesézgetni, de sok értelme nincsen, mert mindenki ismeri a kliséket, és az azokkal kapcsolatos közhelyeket. A lényeg, hogy emberünk, mint egy Nagyon Tisztelt Vásárló, nem vágyik az ilyen szellemi frusztrációkra, inkább valami izgalmasabbat szeretne kezébe venni. Szokták volt mondani, hogy az élet produkálja a legjobb sztorikat... Ilyen a háború is, ami nem szép, nem jó, és legfőképpen nem mulatságos, de a filmek, programok remek témákat kereshetnek mindennapos harcainkban, amiket a Föld különböző területein vívunk.

A Conflict középpontjában is egy ilyen helyzet áll. Gondolom Szaddam Husszein bácsit nem kell bemutatnom senkinek. Ő volt az, aki 90-ben lerohanta Kuvaitot, és ezzel magára vonta a világ szemét. '91-ben Amerika és szövetségesei is beavatkoztak, így alakult ki az Öbölháború. Hogy ki, és miért csinálta azt, amit, most ne menjünk bele, mert hosszú, és túl komoly. Mindenesetre a látszat néha csal. A lényeg az, hogy eddig nem sok fejlesztő talált ki ehhez a bizonyos eseményhez kapcsolódó terméket, ezért az SCI alkotása még akár formabontónak is mondható, amikor mindenki a II. Világháborúra, vagy a jövő konfliktusaira koncentrál. Szóval érdekes a koncepció, és azt persze ne felejtsük el, hogy egy kommandós programról van szó...ez esetben pedig a korábban lejegyzett felülírva vagyon, és magamat javítom: nem fontos a háttértörténet. Így gondolta ezt a TV is (értsd: nem Samsung, Panasonic, vagy Thomson, hanem a Tisztelt Vásárló...), és megkérte az eladót, hogy ha nem jelent gondot, ő bizony szívesen kipróbálná ezt a játékot. Mert ugye mi a legfontosabb a vásárláskor?




## AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Emberünk rövidesen kezébe is kaparinthatta az irányítót, és megtekintette a főmenüt. Az opciókban nem sok érdekességet talált, átnézte az irányítási lehetőségeket, és egyedül attól lepődött meg, hogy még arra is lett volna lehetősége, hogy a saját, vinyóra mentett zenéit használhassa akció alatt. Az opciókon kívül már csak az egy és a többszemélyes küzdelemre látott lehetőséget, ezért az előbbit ki is választotta. A sivatagban találta magát, egy támaszpont közelében, és feladatként az volt megadva, hogy egy foglyul ejtett társát szabadítsa ki, szerezze meg az elkobzott robbanóanyagot, és robbantsa fel vele a hidat. Ha pedig mindezzel végzett, menjen a leszállóhelyre, ahol már várja majd a helikopter, ami haza fogja vinni. A látvány elég szép volt első ránézésre, a stílus pedig leginkább a Spec Ops, Hidden & Dangerous párosra emlékeztette a TV-t. Ez talán abból adódhatott, hogy itt is külső nézetből indulhatott katonájával, és a belső nézet inkább csak a célzásoknál volt használható. Ez a hátulról követő kamera az említett két fejlesztésre volt jellemző, távol állt a Red Storm kiadások FPS világától. A bal oldali analóg karral indult el, azzal lehet haladni, a lenyomás erejétől függően sétálni vagy futni. A jobb karral nézelődött, valamint ha benyomta ez utóbbit, akkor belső nézetre váltott, ha pedig a bal kart nyomta be ezek után, akkor rákozelített a célpontra. A jobb ravasszal lőtte le az első ellenfelét, és az adrenalin szintjének megnövekedése után leguggolt, majd hasra feküdt a B gombbal, és úgy kúszott tovább. A fegyvert az A-val töltötte újra, ha esetleg megint tűzharc alakulna ki. Hamarosan elé került egy neki háttal álldogáló, énekelgető őr, erre belenézett az Inventoryba az Y segítségével, és az A-val kiválasztotta a kést. Lassan felállt (ismét B...), mögé lopódzott, és az akciógombbal elvágta az ellenfél torkát, ezzel egy kis bonuszhoz jutva. Hamarosan egy épületbe jutott, ahol töltényt, és fegyvert talált, ezeket megint az A-val vehette fel. Innentől sok minden nem történt egy darabig, csak a katonákat lövöldözte le, akik meglátva őt, feléje iramodtak, végül beért egy házikóba, ahol a társa volt foglyul ejtve. Az asztalról felvette a kulcsot, amit azután kiválasztott az Inventory-ból, és a jobb ravasszal használatba is vette. Ezzel társa ki is szabadult. Partnere felvette az asztalnál hagyott puskát, de sajnos későn, mert a terroristák azelőtt lőtték le, mint hogy rátehette volna az ujját a ravaszra. A TV nem esett kétségbe, lelőtte az ostromlókat, majd oda sietett a haldoklóhoz, elővett egy egészségügyi csomagot, és amikor megjelent mellette a Heal felírat, beadta azt a szenvedőnek. Ez tetszett a Tisztelt Vásárlónak. Így meg lehet menteni mindenkit, még ha az már a végét járja, akkor is. Tett még egy próbát. Amikor a mesterlövész feltápászkodott, és megjelent a Give felírat, akkor a TV A-t nyomott, és ezzel megnyitotta az Inventory-t, azzal a különbséggel, hogy most barnának látta a tárgyakat. Amikor pedig az egyik fegyveren állva meghúzta a bal ravaszt, azt kellett tapasztalnia, hogy a kiválasztott fegyver átvándorol a partner cuccai közé. Ez megint tetszett neki. Ezek szerint szereti a jó ötleteket! A Fel és Le iránynyilakkal váltogatott kicsit az emberei között, végül megindult kifelé a házból, és próbaszerűen megint lenyomta a bal ravaszt, majd ehhez még társított egy A-t is, és így parancsolt a másik katonának, aki el is kezdte őt követni. A bal ravasz, egyéb gomb kombinációkkal még pár parancsot kipróbált, aztán megkérte az eladót, hogy üsse be a program árát. A Conflict elnyerte a tetszését. Otthon persze jobban belemélyedt a dolgokba, de a boltban csak ennyire futhatta idejéből. Lakásában már van ideje és fontosak neki a későbbi feladatok is, nem csak a kezdet.

## MISSZIÓK, LEHETŐSÉGEK

Hazaérve egyből neki is állt komolyabban a játéknak, és sorban vitte végig a küldetéseket. Elég izgalmasak voltak a feladatok; átsétálhatott például Bagdad utcáin, itt meg kellett védenie egy emírt, akire a terroristák pályáztak. Nagyszerű érzés volt saroktól-sarokig lopakodni, leszedni távcsövessel az ablakokban álló mesterlövészeket, és páncélököllel felrobbantani a közeledő tankokat. Néhány ház tetejére még ő maga is felsétálhatott, így jobb rálátása nyílt az utcákra és a szaladgáló katonákra. A pálya végén még egy gépágyús fickót is felszedett, aki a továbbiakban kísérte, és fedezte őt. A következő pályán egy repteret foglalt el hűséges embereivel. Lassan haladtak előre, felrobbantottak pár pihenő vadászrepülőt, egy generátort, valamint leszedték az őrtornyokban figyelőket. Azonban ez még semmi nem volt a későbbi kalandokhoz képest! A történetben előre jutva használatba vehetett egy-két nehéztüzérségi gépágyút, egy tankot, és egy teherautót, valamint olyan feladatokat kaphatott, mint például az ellenség rakéta silóinak megtalálása, és felrobbantása. Ezek mind nagyon izgalmasak voltak, főleg amikor a tűzszerésszel odaguggolt az egyik silóhoz, hogy beizzítsa C4-esét, de azt nem vette észre, hogy a rakéta már kilövésre készen áll, ezért az szétégette őt. Persze az is jópofa jelenet volt, amikor nagyban rohant előre, és hirtelen az egyik domb mögül egy tank bukkant elő, közel öt méterrel az orra előtt...persze a páncélököl nem volt kéznél. Lassan-lassan rájött, hogy mik a különbségek az emberei között, és hogy mikor melyiket érdemes inkább alkalmazni. A parancsnok, a mesterlövész, a nehéztüzér és a tűzszerész egyaránt fontos volt a sikeres befejezéshez, valamint ha jól lettek váltogatva a feladatok elvégzésében, és célzásaik is pontosak voltak, feljebb léphettek a ranglétrán is, így fejlődve kicsit. A feladatok mindig változatosak voltak (időnként igénybe vette a Back gomb segítségét, amivel megtekinthette a küldetés adott parancsait, és még egy térkép is a rendelkezésére állt, hogy láthassa, hogy hova kell mennie...), ezért nem unatkozott. Egészen addig, amíg a program végére nem ért. Akkor kicsit szomorú lett, de nem hagyta nyugodni a többjátékos mód, ezért gyorsan vett még egy irányítót, és felhívta egy barátját. Mert fontos neki az, hogy a harcot ne unja meg egyhamar...






## MULTIPLAYER

És lett csodálkozás, amikor először összeültek az ismerőssel! Nem egymás ellen kellett csatázni, hanem egymással együtt. A Tisztelt Vásárló nagyon boldog lett ettől, mert ritkaságnak számított az ilyen lehetőség, ahol nem csak egymás kinyírása volt a cél. Az egyjátékos módból megismert küldetések vártak rájuk, még annak a mentéseit is lehetett használni. Menteni egyébként bárhol tudott, nem csak a pályák végén, ezért egy-két igen érdekes helyzettel is találkoztak. Ilyen volt például, amikor pont ott volt az egyik mentés, ahol egyszerre két tank ront rájuk, és lőnek ezerrel (értsd: esélyük nem volt és golyóval a fejükben végezték...). Persze itt is velük tartott egy-egy társ is, mind a ketten másnak parancsolhattak. Persze ha lett volna még két irányító, és még két ember, akkor akár négyen is mehettek volna, egymást fedezve, támogatva az angolok, vagy az amerikaiak színeiben. Ez a lehetőség még majdnem egy hónapig lekötötte a TV-t, és barátait...de aztán persze jött egy új játék, ami rabul ejtette a szívüket, és ami a TV elé láncolta őket (értsd: TV, mint televízió...nem a Tisztelt Vásárló, mert ennek egy nagy képernyője van csupán, meg zömök teste...bár találkoztam ilyen emberrel is már boltban...). Ettől függetlenül emberünk számára mindig is szép emlék maradt a Conflict, és néha még azóta is előveszi, ha lövöldözni akar. Azért teszi ezt, mert sok minden fontos neki egy stuffban, és az összkép dönti el, hogy mi jó, és mi nem...

## MIÉRT JÓ?

Mert zseniális a hangulata... A TV teljesen a rabjává vált pár hétig, gyakran elővette, és ölte a terroristákat. Mert a grafika is nagyon szép lett, minden nagyon ki lett dolgozva, és minden aprólékos. Ha felnézünk az égre, még madárrajokat is láthatunk repkedni, de a legjobb az, amikor meglövik az egyik katonát, és onnantól kezdve a lövés helyén egy nagyobb vérfolt fogja díszíteni a katona ruháját. Azért jó, mert még a játszhatóság is rendben van...a gombkiosztás nem túl bonyolult, és ezen kívül nem túlozták el a küldetéseket a fejlesztők sem. Van, amelyiknek nem egyszer kell nekiállni, de a TV nem is szereti, amikor már elsőre megold minden feladatot, és utána bután néz maga elé, hogy már vége is? Azért is jó a Conflict, mert alapból nagyon stílusosak a zenéi, és jól eltalálták a hangjai, de az külön érdem, ha mondjuk a nagy hirig alatt például Vivaldi Négy Évszakja hallható. Ezek mind feldobják a programot, és a többjátékos móddal megfejelve még a szavatosságot is megtoldják úgy, hogy még hosszú idő után is elő lehessen venni a lemezt.







## MIÉRT ROSSZ?

Ez egy elég hülye kérdés... A Tisztelt Vásárló is csak halkan teszi fel magának. Nem rossz... Egyáltalán nem. Egy-két kisebb hiba található benne, de semmi igazán megbotránkoztató. Az ilyen hibák közé sorolható az, hogy bár nagyon szép a grafika, de nem tökéletes. Nagy terepeket járhatunk be, és ezek nagyon szépek is, de sajnos pont emiatt egy kicsit ködös a távol, és kicsit akadozik időnként a mozgás. A helyszíneket figyelembe véve ez nem csoda, de a pontosság érdekében megemlítem. Aztán a másik az, hogy sajnos a belső nézet nem tökéletes, inkább csak a célzásra használható, mozgás közben annyira nem érdemes igénybe venni. Mint említettem, ez a H&D-re emlékeztet, vagy a SO sorozatra. A harmadik, ami zavaró, az a sebzés...nem egy R6-ról van szó, mivel ott egy lövés is elég az elhalálozáshoz, itt pedig bekaphatunk pár golyót, de még élünk, valamint még a halál közeli állapotból is visszatérhetünk társaink segítségével. Nem baj, ez legyen a legnagyobb gond. Más hiba nincs is, és így gondolja ezt a Tisztelt Vásárló is, ahogy a DVD dobozát beteszi a többi tok mellé az X alatt. Neki nagyon tetszett a Conflict, és meg tudja érteni a tesztelőt, aki jó pontot adott a játékra a Konzol magazinban. Valami Bojtos, vagy Böjtös...már nem emlékszik, de nem is számít, csak az, hogy ő elégedett...




## MAGÁNVÉLEMÉNY

Nagyon nem is kell ezt már túlragozni, a Desert Storm nagyon jó lett. Ezzel kapcsolatos, hogy jövőre jön a folytatása is, valamint egy harmadik rész is megjelenik majd 2004-ben, de az már Vietnámról fog szólni. Ez már így most tetszik, vagyis kíváncsian várom a végeredményt. Megtekintettem egyébként a program PS2 verzióját is, és hasonló eredményt tapasztaltam, mint a Turok esetében. Itt is nagyrészt megegyezik a két átirat, csak a Sony féle kicsit többet tölt (értsd: ott egy pálya előtt egészen pontosan két, és fél percet kell várni – lemértem –, itt meg kábé húsz másodpercet...van különbség...:), és valamivel csúnyább is, meg jobban is akadozik. Ez van... Zárszónak egy barátomat idézném, aki megkért, hogy a következőket írjam le valamelyik cikkemben. Tehát Balázs a következőket mondta: "Kérlek Gábor, írd le, hogy én egy a játékokban és gépekben csalódott ember voltam, és már eladtam minden konzolom, valamint azt hittem, többet nem is fogok venni semmilyen gépet. De aztán jött az X, és én azóta is csak játszom, és játszom, és játszom...megváltoztatta egy csalódott ember életét..." Hmmm...ja, persze. Meg megszünteti a fejfájást, fehéríti a fogakat és még az orrodat is "tiszticcsa", nem? Öhömm...(értsd: értsd, ahogy akarod...).

*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*




VIHAR A SIVATAGBAN... NAGY PORT FOG KAVARNI!:-)

### CONFLICT: DESERT STORM

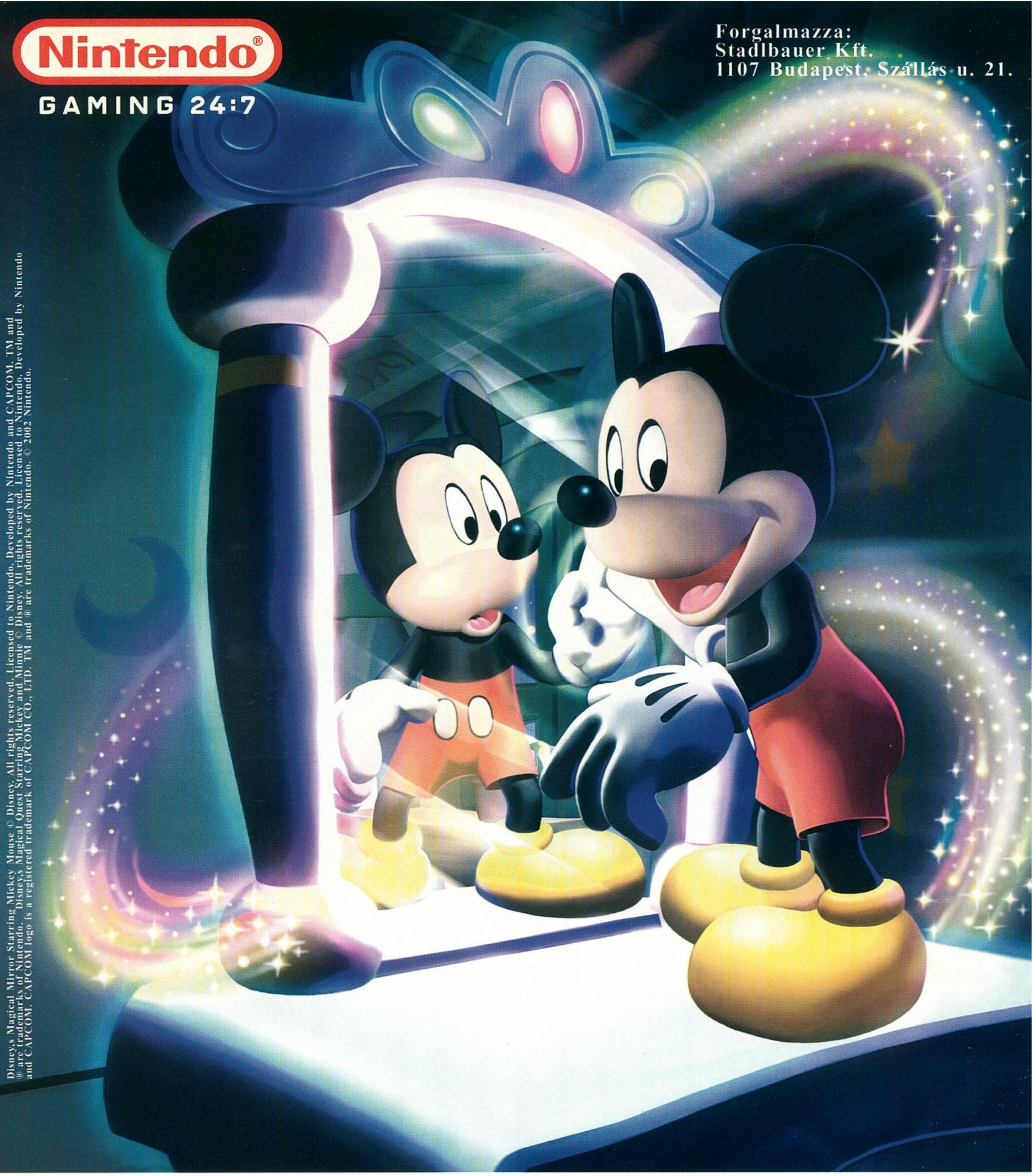
**SCI/PIVOTAL GAMES**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1-4 Játékos
1 mentés kb 30-40 blokk

✔ szép grafika, jó küldetések, remek kooperatív mód
✕ pár hiányosság

**9 pont**





Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse



NINTENDO GAMECUBE™

# Egy mágikus egér 2 remek redszerben.

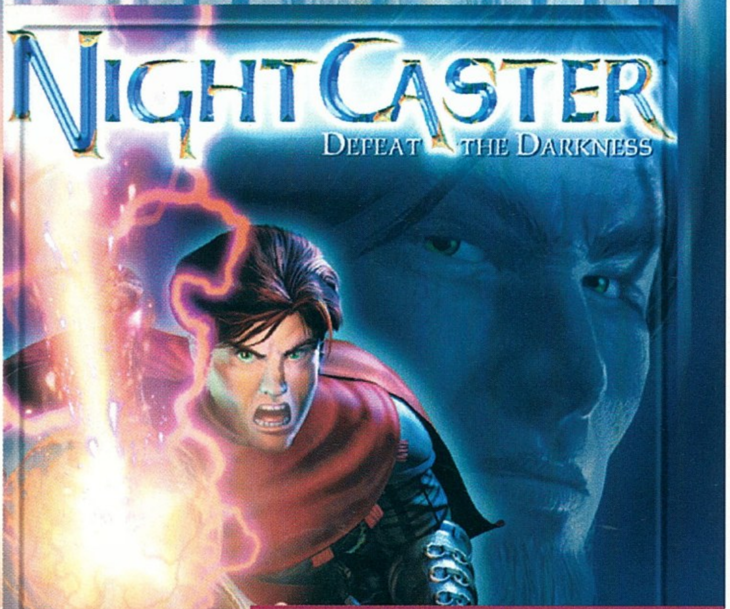
Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie



GAME BOY ADVANCE™






## HARRY POTTER SPECIAL

A fantasy világban játszódó progik még mindig ritka fajnak számítanak az Xbox háza táján. Ezért, hogy senkinek ne kelljen sokáig szenvednie a nélkülözéstől, most itt van egy game erről a ritkán lakott vidékről. A Microsoft gondozásában a polcokra került stuffokkal ismerkedve úgy tűnhet, hogy Billybá és csapata ügyel arra, hogy nagyon rossz dologhoz ne kapcsolódjon a nevük, ami távolról sem jelenti azt, hogy minden jó, ami tőlük származik. A klasszikus történet immár sokadszorra adja el önmagát, hiszen bekerülhetünk a "megmentem a világot" valóság show-ba. Az ifjú Arran bőrébe bújva egy hozzánk került Orb, azaz varázsgömb révén megtudjuk, hogy Nightcasterrel, az ambiciózus varázslóval kerülünk szembe, ha részt veszünk egy tízéves átképzésen. Mivel nemet nem tudunk mondani, tíz év elteltével egy négy szférában jártas csatamágussá érünk. Ellenfeleink természetesen e négy szféra iskoláiból kerülnek ki, így nem jelenthet gondot a likvidálásuk. Bár az igazán jó taktika inkább az összpontosított támadás lehet a fészkek ellen. A varázslatok jól használhatók és egyre csak durvulnak a szintlépéseinknek köszöntően. A harcrendszer nincs túlbonyolítva, lehetőleg mindig az ellenfél kasztjától eltérő mágikus szférához tartozó varázslatot válasszunk. A ránk támadó teremtmények változatos színekben pompáznak, így jelezve számunkra az általuk képviselt elementál iránti elhivatottságukat. A játék a stílusának megfelelő nézetet és könnyen elsajátítható irányítást kínál, sőt lehetőség van egy – a lokális varázslatok hatékonyságának növelését elősegítő – perspektívaváltásra is. Küldetéseink jó része a terület felfedezéséről szól, miközben eleget tehetünk néhány kérésnek vagy megbízatásnak, különböző juttatások fejében. Kemény főellenfelek azért itt is akadnak és nevükhöz méltó módon tesznek emlékezetessé néhány pályarészt. Sajnos a mentésre csak igen nagy távolságok megtétele után van lehetőség, eme tény jócskán megnehezíti a későbbi pályákon való átjutást. A hangok és a zenék jól egészítik ki a helyszínek eltérő hangulatát. Maga a grafika nem csúcstermék, mégis rendelkezik a játék valamiféle egyéniséggel. Én magam jó néhányszor megálltam, csak azért, hogy fejemet forgatva körbetekintsek a tájon. Az árnyékok és a fényhatások terén az NC-vel nincsenek problémák. A bűvigék elmondásával járó effektek nagyon szépen és egyénien lettek kidolgozva. A karakter fejlődés amolyan "RPG Kid" formában történik, de ez nem von le semmit a program teljességéből, elvégre ez most nem a Morrowind. Összességében, egy hagyományos, de nagyon kellemes stuff-ot dobott piacra a Microsoft. Az ezen stílus kedvelői pedig bátran elfogathatják az NC nyújtotta kihívásokat.

*SiD*



**NIGHTCASTER**

**MICROSOFT**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
1 mentés 26 blokk

✓ létező atmoszféra, csodás effektusok
× az igazi motiváció hiánya

**6 pont**











## BELVÁROSI SZÁGULDÁS

A program az "Xbox exkluzív" család kékvérű sarja, amit már a kiadó cég vagy inkább birodalom neve láttán sejthettünk. Kicsit talán túl piperkőc is a szentem, de a látvány mindig is fontos volt az autóversenyeknél. Ez az egyik olyan terület, ahol a fejlesztők megmutathatják, mennyit is ér a tehetségük az adott gépen. A készítők tehát profik, ezt az elején leszögezhetjük még így egy év távlatából is. Az igényesen kivitelezett grafikához egy átlagos játékgerinc párosul. Megtalálható a "gyorsan bepattanok egy verdába és tűz", vagy az idő elleni küzdelem, de ha van rá lehetőségünk, akkor küzdhetünk a haverok ellen akár négyen is. Az "Arcade" módban például négy város utcáin zajlik a verseny az úgynevezett Kudo pontok begyűjtéséért, melyek csak pontos manőverekért járnak. Ellenfél nem lévén, az idő az, ami gyorsabb haladásra sarkallja a versenyzőt az egyre szűkülő bolya-útvesztőkön keresztül, csak hogy újabb négy városrész váljon elérhetővé. A "Kudos Challenge"-féle játékban különböző jellegű feladatok teljesítése után kapjuk Kudo pontjainkat. Az említett feladatok között van time attack küzdelem, míg máskor egyszerűen az is elég, ha leelőzünk három autót. Amennyiben valamelyik feladat nagyobb problémát okoz annál, mint amire fel vagyunk készülve, úgy lehetőség van a nehézségen állítani le- de akár felfelé is bizonyos korlátok között, ilyenkor viszont módosul a pálya abszolválása után járó Kudo pont mennyisége. Az igazán nehéz részeknél kihasználhatjuk a Joker adta lehetőségeket, de spóroljunk vele, mert kevés van belőle. Irányítás tekintetében sincsenek jelentős gondok, mivel egy jó minőségű árkád jelleg teszi használhatóvá a játékot. Az első néhány kör megtétele után szépen belerázódunk a vezetésbe és még a karosszériával sem kell törődnünk, hiszen jó néhány baki után sincs egy karcolás sem az autónkon. Odakint a valóságos utcákon ez egy igazán pozitív tulajdonság lenne, ám a játékon belül nem bántam volna az extrém formák létrehozásának lehetőségét. A környezet kidolgozottsága és a nedves aszfalton meg-meg csillanó napsugarak hatása valóban lenyűgöző. Talán a Central Parkbeli versenyen tapasztalt köd volt, ami a hangulat szempontjából rám a legnagyobb hatást tette. A megjelenített városokon belül (New York, Tokió, London, San Francisco) szinte minden nevezetes helyszínen megfordulhatunk versenyzőként. Jól összehozott program a PGC, nem lehet rá panasz, bár még tartózkodik az egyéni jelleg viselésétől, de talán a fejlesztés alatt álló második rész majd megmutatja, miről is szól az a bizonyos "Gotham Racing-project" Várjuk nagy-nagy szeretettel.

*SiD*




**PROJECT GOTHAM RACING**

**MICROSOFT**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1–4 Játékos
1 mentés 6 blokk

✓ szép összhatás, kellemes hangulat
× az egyéniség hiánya

**7 pont**

# EVOLÚCIÓ A VADÁSZNAK, ZSÁKUTCA A DINOKNAK... :-)

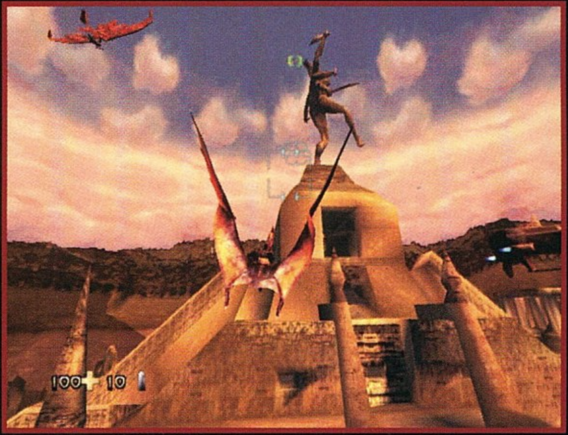


Tal'Set elővette baltáját, és megindult a gyilkos felé. Meg volt ugyan sebesülve, de hajtotta a bosszú és emberfeletti erőt adott neki az elkeseredettség, amit társai elvesztésével érzett. Bruckner megölt mindenkit, akit tudott. A végén a két ősi ellenség farkasszemet nézett egymással. Aztán Tal nekiugrott a "sápadtarcúnak", és megpróbált bevinni neki egy mindent eldöntő csapást. A balta ugyan félrecsúszott, de annyira sikerült meglöknie ellenfelét, hogy az elveszítse egyensúlyát, és elhátráljon a mögötte lévő szakadék felé... De az ifjú indián is megcsúszott és követte a halálos zuhanásban ellenfelét, de már nem érdekelte a közelgő vég, mivel a gyilkos is együtt halt vele. Ekkor furcsa dolog történt...az egyik sziklán egy izzó jel keletkezett, és hangos morajlás közepette egyre nagyobbodott, míg végül egy villogó örvényt bocsátott ki magából, ami elnyelte a két zuhanó embert. Tal nem látott semmit a vakító fénytől, valamint a zúgás már kezdte megőrjíteni, azután hirtelen csend lett, még annyit érzékelt, hogy valami puhára esik, de hirtelen elvesztette az eszméletét... Nem tudta, meddig feküdhetett, és azt, hogy mikor fedezhették fel, de amikor felébredt, már egy idegen helyen volt, és ismeretlen arcok tekintettek le rá. Egy kunyhóban tért magához és az idegenek elkezdtek beszélni hozzá. Kérdezték, hogy van, jól érzi-e magát, aztán még páran bejöttek, és előálltak egy hihetetlen történettel. Azt mesélték, ő a kiválasztott, és csak ő mentheti meg a népüket. A föld legjobb és legtisztább lelkű harcosaként került ebbe a világba, hogy segítsen legyőzni a gonosz Tyrannus úr mutánsokból álló seregeit. A vendéglátók minden bizalmukat az indiánba vetették és felajánlották segítségüket. Tal nem akarta elhinni a hallottakat, és igazából nem is igazán akaródzott részt vennie ebben a világmegváltó tervben, ezért amint jobban volt, nekiindult, hogy megkeresse a visszautat saját világába. Útközben azonban összeakadt a hódító hüllők csapataival és egy régi ismerős arcát is felfedezte a sok pikkelyes fej között. Ott volt Tobias Bruckner is a sok gyík között, és Tal lelkében újra feltámadt a vad vágy, hogy kioltsa a lelketlen katona életét... A hüllősereg elvonultával gyűjtött még egy kis erőt, felfegyverkezett, és megindult a pusztító seregek után, hogy teljesítse küldetését... Meg kellett mentenie az itt élőket és el kellett kapnia Brucknert is...

## TUROK TÖRTÉNELEM

Amikor 97-ben az Acclaim kiadta Turok: Dinosaur Hunter nevű játékát, még nem is sejtette, hogy ezzel az N64 egyik legkedveltebb (FPS) programját viszi piacra. A stuff nagyon sok rajongót szerzett, és ez nem is volt csoda, hiszen a Turok izgalmas lett, látványos, és ráadásul újító is a dinoszauruszos, őserdős témája miatt. Egy-két apróbb hiba rontotta csak az összképet...az egyik a multiplayer hiányában volt keresendő, a másik pedig az ugrálós helyekben, amik sokunknak szereztek pár álmatlan éjszakát...;-). Egyébként korszakalkotó lett a maga nemében ez a bizonyos debütáló rész, és bár a második (Seeds of Evil) még az említett hibákat is kiküszöbölte, valamint hasonlóan hangos visszhangot keltett a médiában, mint elődje, azért engem nem rázott meg annyira. Nagyon jó volt az is és eszméletlenül szép, de valamit hiányoltam belőle... Aztán jött egy érdekesség, ami kifejezetten a multi lehetőségeket aknázta ki (Rage Wars), de ugye ez nem pótolhatta az igazi küldetéseket, amiket már megszokhattunk... Végül pedig találkozhattunk egy harmadik résszel is, ami ugyan még mindig minőségi volt, de már messze nem olyan élvezetes, mint a legelső. Én már nem élveztem annyira a dolgot. Kezdtem azt hinni, hogy még egy jó sorozat kerül így lassan a kukába, de a fejlesztők bejelentették elég hamar a következő rész megjelenését, ami minden jelenlegi géptípusra ki is lesz/van adva, ezzel elhalászva a Nintendo elől a "kizárólagos" jogokat. Nem kis öröm volt számomra a hír (nem a Nintendo rész, bár az is jó dolog...), mivel sok újítást már nem lehetett volna véghez vinni az öregecske hardveren, amit a 64 nyújtott. Ráadásul elég jó történetet adtak a fejlesztéshez, amivel az első rész előtti időket mutatják be a vállalkozó szellemű játékosoknak. Ebből kiderülhet minden, ami még nem volt világos, vagyis, hogy miért is lett hősünkből dinoszaurusz vadász, vagyis TUROK. Ígértek ezen kívül gyönyörű tájakat, eszméletlen repkedést, nagyon jó AI-t, valamint remekül használható többjátékos módot. Az interneten fellelhető képek meggyőzőek voltak, éppen úgy, ahogy az ígéretek is. Aztán kezembe került az X-es változat, valamint a PS2-re írt is, és azt kell mondjam, hogy képzeleten felüli teljesítményt hoztak a fiúk! A negyedik fejezet megnyitotta a Turok sorozat egy új szakaszát, ami felettébb ígéretes számunkra...






## AZ EVOLÚCIÓ ELEJÉN...

Miután elénk került a főmenü, megismerkedhetünk a program egyik nagy pozitívumával, mégpedig a zenével...néha csak úgy belépek az opciókba, és hallgatom ezt a filmzenének is elég minőségi alkotást. Amúgy lehet kalandozni, találkozhatunk általános lehetőségekkel (erőszak ki-be kapcsolása, célzás, irányítás, satöbbi...), van új játék indítása, régi betöltése, és még kódokat is bevihetünk, valamint megnézhetünk egy nagyon szép képekkel telített galériát is. A multiplayer címszó alatt négyen is oszthatjuk egymást, mehet a Death Match, a CTF, és minden, ami kell a jófajta szórakozáshoz. Persze fegyvereket is választhatunk, és van elég pálya is, amik közül két nagy kedvencem van...az egyik az erdős hely, ahol a fákról leesve dinoszauruszok vesznek minket üldözőbe, a másik pedig a támaszpont, ahol egy gombot megnyomva kisebb légitámadás áldozatai is lehetünk, de még gépágyút is felhasználhatunk a játékostársak ritkítása érdekében. Szóval ezzel is elég jól el lehet már foglalni magunkat, amennyiben többen vagyunk, és irányítóból sincs hiány. Kár, hogy a hálón még nem lehet öldökölni vele, mert az lett volna az igazi, valamint kellemetlen a BOT-ok hiánya is, mert azért négy emberi játékoshoz még befért volna mondjuk nyolc, vagy tizenkettő gépi is... Azért így sem rossz.

Ha egyedül vagyunk, érdemesebb nekiállni a New Game opciónak, de ez azt hiszem, hogy evidens. Az első pályán egy őserdőben találjuk magunkat...de milyen őserdő az? Csodálatos...buja, zöld növényzet, mászkáló állatok és minden él, és mozog. Ha belevágunk/lövünk egy fába, az többnyire kidől, meg ehhez hasonlók. Tényleg leesett az állam, amikor először nekiálltam a programnak, pedig nem vagyok az a nagyon meglepődős fajta. Az irányítás is teljesen kézre áll, nagyon egyszerű... A bal analóg karral irányítod az embered, a jobb oldalival nézelődhetsz. Ha az előbbit nyomod be, leguggolsz, ha az utóbbit, akkor a távcsöves fegyverekkel közelíthetsz. Az A-val ugorhatsz, az XY párossal pedig a fegyvereket váltogathatod. A jobb ravasz a tüzelés, a bal pedig akkor használható, ha van valami alternatív lehetőség a fegyveredben (ilyennek számít az íjba helyezhető nyílvesszők típusa is...normál, robbanó, mérgező...). Persze ha továbbjutottál az első pár pályán, kiderül, hogy az élet soha nem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik. Megérkeztél ugyanis a repülős részekhez. Itt lovagolhatod meg először a madárkádat, aminek folytán az irányítás meg is változik, de ezt el is viselhetjük annak fejében, hogy gyönyörű kilátásban lesz részünk. A bal analóg karral irányítod a madarat, az Y-A páros szolgál a gyorsításra, és a lassításra, a B-X párossal pedig bedőlhetsz jobbra-balra, ezzel könnyítve a fák közötti haladást. A jobb ravasz működteti a gépágyúkat, a bal pedig a rakétákat lövi ki. Szerintem nagyon játékosbarát minden a Turokban, és nem adódhatnak gondok, ha valakinek van két keze, két szeme, és egy feje, amivel gondolkodhat. Fegyverből van rengeteg...persze kezdésnél még csak egy íj és egy balta van nálunk. Aztán jön a pisztoly, a távcsöves íj, a távcső a pisztolyra, a sörétes puska, a rakétavető, a sorozatlövő, a gránát, és még két érdekesség is. Van például egy kockánk is, amit ha eldobunk, minden körülötte lévő ellenfelet megöl. Valamint van egy kis fémpók is, amivel mászkálhatunk, nézelődhetünk, különböző hangokat adhatunk ki vele, hogy elcsaljuk az őröket, valamint ha úgy gondoljuk, fel is robbanthatjuk valaki mellett. Csak ügyeljünk arra, hogy amíg használjuk, jó helyre bújjunk el, mert különben észrevesznek, és amíg a pókot irányítjuk, teljesen védtelenné válunk a támadásokkal szemben. Használhatunk még egyéb fegyvereket is. Ilyen például az, amikor bevetődünk a gépágyú mögé, és sz*rrá lövünk mindenkit, vagy amikor egy párkányra kiállva ráborítjuk a köveket az alattunk elhaladókra. "Forró vizet a kopaszra!!!" – akarom mondani, követ...khmmm...mindegy... Életerőnket elég gyakran feltölthetjük; két fajta csomagocska van, a kisebbik nem sokat tölt (15 egység), de a nagyobbik akkor is segít, ha már a sír szélén táncolunk (50 egység). A repkedős részeknél ez kicsit másképpen van megoldva, ott ugyanis felfigyelhe-







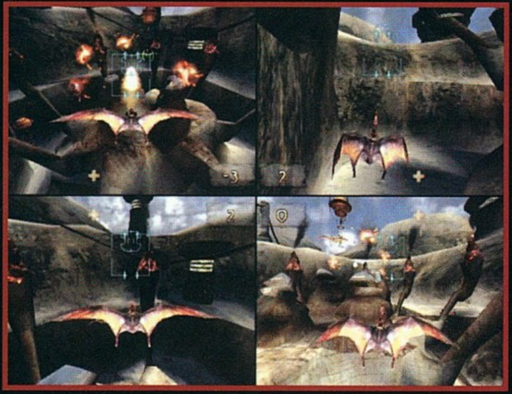




tünk itt-ott pár lufira, amire vagy egy láda, vagy egy bárány van kikötve. Ezeknek a lógó cuccoknak neki kell repülni, az előbbinél lőszer, az utóbbinál energia lesz a jutalmunk. Túl sok komplikált feladatunk nem lesz, csak ide-oda kell mennünk, le kell lőnünk mindenkit, és néha igénybe kell vennünk pár kapcsolót, vagy gombot. Elakadni senki nem fog szerintem, mivel minden önmagáért beszél… Maga a program önmagáért beszél…

## VEGYE, VIGYE!!!

ELKÉPESZTŐ!!! A játéknak olyan hangulata van, hogy az valami hihetetlen! Az őserdők, amikben kedvükre mászkálnak az őslények (Stegosaurus, Velociraptor, Triceratops) vízmosásokkal és vízesésekkel vannak szabdalva. Szarupáncélos tatu-mama vezetgeti csemetéit a pálmalevelek alatt. A repkedős pályák, amiken láthatjuk, ahogy alattunk szaladgálnak az állatok, a tónál mondjuk egy Brontosaurus nyújtogatja a nyakát, és figyel felénk. De besétálhatunk bűzös barlangokba, amikben kardfogú tigrisek vesznek üldözőbe minket, vagy egész hegyeket mászhatunk meg, és ezalatt még egy kósza Tyrannosaurus is az utunkba kerül. Dögevők marcangolják elhullott társaikat, édes kis makik játszanak a magas fűben, pillangók repkednek, madarak rebbennek fel lépteinkre. Azonban nem csak az élővilág lenyűgöző, hanem a tájak, csak úgy, magukban. A hegyre felmenni nagyon izgalmas, és nehézkes, de minden pénzt megér. Felérsz, körülnézel és csak bámulsz magad elé, miközben egy hatalmas űrhajó emelkedik fel a völgykatlanból…torkodban dobogó szívvel rohansz a gépágyúhoz, szétlövöd, álldogálsz egy kicsit, mély levegőt veszel, kisétálsz a szakadék szélére és lenézel a mélybe, vagy távcsövessel vizsgálgatod a több kilométerre levő hegyeket, miközben beszívod az ősidők illatát, amit a süvítő szél hoz feléd. Erről szól ez a program. Ebben segít a remek mesterséges intelligencia, ami talán az egyik legjobb eddig. A lények fedezik egymást, kiabálnak a másiknak és fedezékeket keresnek. Félrevetődnek, cikáznak a golyók elől. Nagggyon jóóó… Mindenre máshogyan reagálnak. A mérgezett nyíltól például megszédülnek, megrázzák magukat, és még megpróbálnak elkapni, de hirtelen elbotlanak, hánynak egy nagyot, és lassan kifekszenek. Lelőheted fejület, lábukat, karjaikat. Néha ugyan nem veszik észre, ha a mellettük álló társukat kinyírjuk, de azért ez ritka, többnyire jobbra-balra forgatják a fejüket, és elkezdenek keresni. Az erődítményben meg nyomják a riadót, mint az állatok… A grafika nagyon kidolgozott, minden a helyén

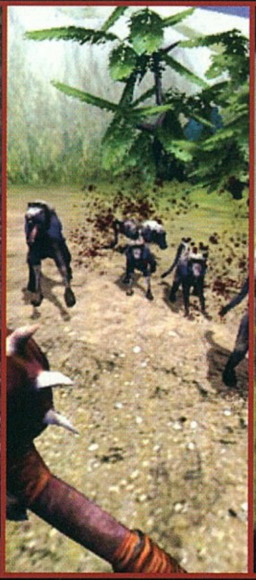


van, fröcsög a vér rendesen (általános kivégzési forma a fejek lelövése…még arra is odafigyeltek, hogy ha a baltát használod, rajta marad egy ideig a vér…). Sőt még olyan apróságokat is észre lehet venni, hogy amikor egy Stregosaurus nyomában mész, néha láthatod, ahogy sz*rik a fejedre…szó szerint. A fákat, mint mondtam, ki lehet önteni, ezzel nagyobb porfelhőt kavarva, de lelövöldözheted az égen szállldogáló ősmadarakat, vagy a jámbor, kérődző jószágokat is.




A zenék zseniálisak, nagyon kevés helyen lehet nem odafigyelni rájuk, és a hangok is jól el lettek találva. Szinte minden a tökéletesség határán van, csak a szavatossággal vannak kisebb problémák. Egyedül is élvezetes, és többször is neki lehet állni, de azért idővel megunja az ember, a többjátékos mód pedig már nem teljesen a mai követelményeknek megfelelő, kicsit még dolgozhattak volna rajta. Ezen kívül nem sok rosszat tudok mondani-írni a Turok legújabb fejezetéről. A főnökkel pont arról beszélgettünk telefonban az egyik este, egy kései órában, hogy 9.5, vagy 10 pontot kapjon… Végül én a feles szám mellett döntöttem, de abban igaza van a Martinnak, hogy csúcs a játék. Igaza van abban is, hogy a repkedős rész Panzer Dragoon koppintás, de király…igaza van abban is, hogy a távcsöves megoldás teljesen a Halo-ra hajaz, de pont ettől szuper, és még másban is, de azt már sms-ben megbeszéltük. Martin! Legyél az apám!!! Bár ha a fiad vagyok, elég korán kezdhetted az ipart, de ennyi időzavar már belefér a dologba nem? Mikor veszel a nevedre? :-) Szóval mindenkinek ajánlott az Evolution, mert eddig a legjobb epizód…ráadásul ha tudod, inkább X-en szerezd be, mert a PS2 verzió sokkal többet tölt, lassabb, és ami felháborított, az a terep kirakása volt. Kábé két méterrel előtted tök üres a föld, csak ha odamész, akkor jelenik meg a fű rajta… Elég nevetségesen fest. No mindegy…mindenki szerezze be a programot, aki tudja, és élvezkedjen rajta addig, amíg ki nem jön a Halo második része! Vadászatra fel!!!







*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*

### TUROK EVOLUTION

**ACCLAIM**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1–4 Játékos
1 mentés 19 blokk

✔ gyönyörű grafika, nagyszerű hangulat, igazi élet, HALO hangulat
✕ maximum 2 hétig...

**9.5 pont**

# ROBOTECHNOLÓGIA

## MÚLT 1

Valamikor a '80-as évek elején (remélem jól emlékszem, mostanában eléggé összefolynak a régi emlékek) egyik kedves barátom édesapja "nyugaton" (de nagy szó volt ez akkoriban!) járt egy modellkiállításon, valahol nyugatnémetben, asszem'. Ez idáig nem is olyan nagy dolog; történetünk szempontjából azért érdekes, mert hozott nekem két kis magazint. Nem nagyon tudtam hová tenni őket…úgy néztek ki, mint manapság egy hosszúkás programfüzet, visszafelé kellett lapozni és a számokon kívül kizárólag japán írásjelek voltak benne.

No, meg képek! Makettek és diorámák képei; hatalmas robotok gyilkolták egymás félig lerombolt városokban, apró emberek szaladgáltak a lábaiknál.



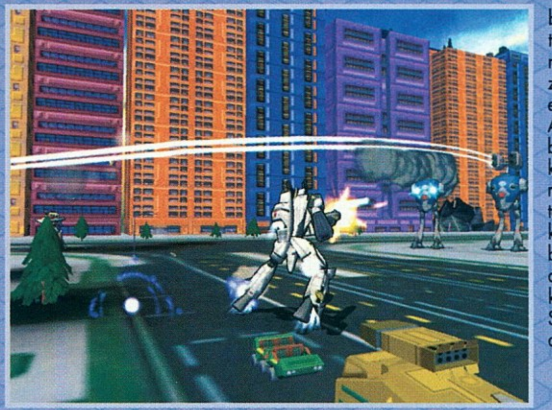
Egyértelműen ki tudtam venni, hogy két tábor henteli egymást. Mindkét tábort emberek alkotják – az egyikbe olyanok tömörülnek, mint mi, a másikba hatalmas óriások, akiknek szürke a bőrük. Az embereknek olyan robotjaik voltak, mint az F14-es vadászrepülők, de át tudtak alakulni két lábon járó transzformerekké. Imádtam ezeket a robotokat, akartam egy ilyet, ki akartam deríteni, hogy mi ez az egész…

Volt néhány kép valami rajzfilmből is, lassan ki is következtettem, hogy a robot-makettek ebből a filmből valók. Soha nem láttam még hasonlót! Ijedt szemű kislányok, lányos képű tini srácok pilótaszerkóban, űrcsaták, robbanások, hatalmas, több kilométer(!) hosszú csillagrombolók (a Star Wars mániám akkor már jócskán dübörgött), meg még egy csomó minden, amit akkoriban még nem tudtam azonosítani. Egy szót ki tudtam hámozni a sok japcsi ákombákom között: MACROSS. Ez volt hát első találkozásom a mangával…

## MÚLT 2

A '80-as évek végén, '90-es évek elején két dolog miatt is jó volt Pesten lakótelepi gyereknek lenni. Az egyik, hogy minden erőfeszítés nélkül össze lehetett jönni a telep ÖSSZES kiscsajával (akkoriban még számítottak az olyan manapság már elfeledett értékek, mint jófejség, humor, kedvesség). A másik, hogy szinte elsőként az országban lehetett műholdas csatornákat nézni! De nagy durranás volt ez a Cseh 1 és Cseh 2-höz szokott "pórnépnek"! Volt amerikai MTV-nk Headbangers Ball-lal, Sky és Super Channelünk. Ezen a Superen igen jó dolgokat lehetett látni; egyik nap el is kaptam egy rajzfilmet. Pár perc után visítva jöttem rá, hogy amit látok ugyanaz, mint ami a kincsként őrzött kis füzeteimben van! Csak a cím nem stimmelt: ROBOTECH. Attól fogva aztán történhetett bármi, én mindig ott ültem a TV előtt és néztem a sorozatot. Azt hiszem manga/anime rajongásom innen származtatható…





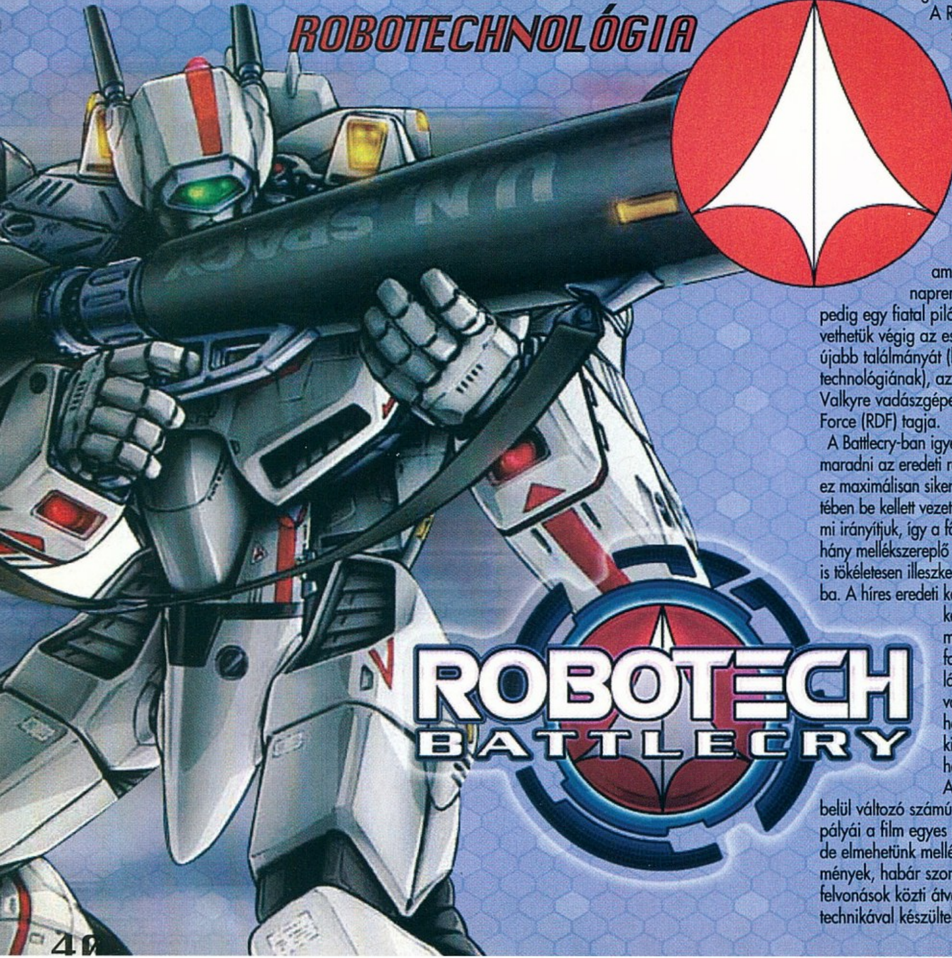
## MÚLT 3

Körülbelül két évvel ezelőtt, amikor komolyabban elkezdtem DVD-zni és külföldről filmeket rendelni, örömmel láttam, hogy végre elkezdték kiadni a Robotech DVD-s epizódjait. Ekkor már tudtam, hogy a Macross sorozat Amerikában Robotech címen futott. Persze nem bírtam ki, pánikszerűen begyűjtöttem gyerekkorom nagy durranását, a Macross Saga-t. Szinte újrafaltam az elkeseredett földiek és a Zentraedi támadók történetét…

## JÁTÉK

A műkedvelő közönség érdeklődve állta körül az E3-on a TDK Robotech: Battlecry című játékát. A fiatalabbak a mostanság dübörgő cel-shaded grafikai ábrázolás miatt, az idősebbeket meg gondolom a látvány csodálása közben erősen nosztalgikus érzések is hatalmukba kerítették, hiszen annak idején Amerikában a Robotech rajzfilmek kábé annyira beépültek a gyermekek kis világába, mint nálunk a Varázsceruza vagy a Kis vakond.

Már akkor eldöntöttem, hogy erről az anyagról én fogok írni, én fogom tesztelni.




A Robotech Saga – így természetesen a játék is – egy (majdnem) soha véget nem érő háborúról szól, melyet a Föld lakói vívnak egy (többnyire) óriásokból álló idegen faj ellen. A betolakodók egy olyan űrhajó után kutatnak, ami kényszerleszállást hajtott végre a Földön. Az emberek újjáépítik (Super Dimension Fortress-nek, azaz SDF1-nek keresztelik), pont elkészülnek vele, amikor az agresszorok megérkeznek naprendszerünkbe. Kitör a háború, mi pedig egy fiatal pilóta (Jack Archer) bőrébe bújva követhetük végig az eseményeket, aki az emberiség legújabb találmányát (hála az idegen űrhajótó tanult technológiának), az átalakulásra képes Veritech Valkyre vadászgépet vezeti és a Robotech Defence Force (RDF) tagja.

A Battlecry-ban igyekeztek a lehető legjobban hűek maradni az eredeti rajzfilmhez, MINDEN tekintetben és ez maximálisan sikerült. Természetesen a szereplők esetében be kellett vezetni némi újítást, hiszen ezt a sztorit mi irányítjuk, így a főszereplő pilóta személye új és néhány mellékszereplő is utólag került be, de az ő jellemük is tökéletesen illeszkedik ez eredeti Robotech hangulatba. A híres eredeti karakterekkel (Lisa Hayes, Roy Fokker, Minmei, Khyron, Breetai) persze mind találkozunk majd valamilyen formában, ráadásul hangjuk és dialógusaik is egy az egyben a filmből vannak átvéve. Mondanom sem kell, hogy az összes zene is a filmből van kicsípve, de még a robbanások hangjai is!

A játék felvonásokra oszlik, ezeken belül változó számú pályát kell teljesíteni. A fő szál pályái a film egyes részeinek eredeti címeit kapták, de elmehetünk mellékvágányokra is, ezek kitalált események, habár szorosan illeszkednek a sztorihoz. A felvonások közti átvezető mozik szintén cel-shaded technikával készültek, a rajzfilm történéseit mutatják be. Gyakran láthatunk átvezető képsorokat is, ezek ugyan manga stílusúak, de úgy érzem, utólag rajzolták őket, ezek nem "eredetiek".

A gépeket is mindkét fél esetében a rajzfilmből vették. Találkozunk szinte az összes híres masinával, az izgalmas Veritech festés-sémáktól kezdve a különféle félelmetes Zentraedi battle-pod-okon és a "hajadonfőtt" rohangáló Zentraedi katonákon át a hatalmas SDF1-ig és a hírhedt Zentraedi zászlóshajókig.

## GRAFIKA

Azt hiszem mindeni számára egyértelmű, hogy a Robotech: Battlecry-t elsősorban a grafikája miatt éltetem. Jómagam nagy rajongója vagyok a cel-shaded stílusnak és úgy találom, hogy ez a játék demonstrálja legjobban azokat a végtelen lehetőségeket, melyeket a cel-shaded technikával meg lehet valósítani. (Második helyre jelenleg az Auto Modellista-t sorolom, harmadikra a Jet Set Radio-t. Ez utóbbi stílusa nekem nem fekszik, ezért nem tudtam egyértelműen kiélvezni. Nagyon várom az Ubi Soft XIII-át, ami könnyen lehet, hogy egyből az első helyre fog ugrani listámon!)

Mindig sírnak a kritikusok, hogy nincs új ötlet a játékiparban; hát tessék, itt van, a cel-shaded technológia, annak is a lehető legjobb felhasználása! Elképesztő, ahogy ez a game kinéz! 100% rajzfilm feeling, ráadásul az eredeti téma is egy cartoon ugye – a kettő keresztezéséből eszményi keverék jött létre! Gyönyörűséges a látvány: vastag fekete "filctollal" rajzolt és speciálisan színezett objektumok, hihetetlenül plasztikus megjelenítés, az embernek olyan érzése van, hogy ha akarná, belenyúlhatna a képernyőbe és megfoghatná, elkaphatná a dolgokat!

A játék futása nem tökéletes. Érdekes, hogy a jobb/bal fordulóknál erősen szaggat a program, egyébként viszont nincs vele baj.

A történet alakulásával több helyszínre is eljutunk. A cel-shaded objektumok mindig fantasztikus "vízfestékkel" festett hátterek elé vannak kirakva. Küzdhetünk majd űrcsatákban, ahol több ezer űrhajó között repkedhetünk (a rajzfilmben a Zentraedi flotta több millió gépet számlált!), háttérben Földünk képével. A több kilométer nagyságú rombolók és fregattok közül tucatnyi tényleg ott van a képernyőn, körberepülhetjük, pusztíthatjuk, szaggathatjuk őket és lövegeiket. Lesz küldetés, ahol űrhajóroncsokból álló "aszteroidamezőben" kell tevékenykedni. A bolygó légterében magasan a felhők között kell harcolunk, esetenként közvetlen a felszín felett hegyek, lerombolt vagy éppenséggel "még" ép városok felhőkarcolói között. Felelőtlenül kezelt kézifegyverünk és eltévedt rakétáink, meg persze az ellenség "áldásos" tevékenysége nyomán pusztulnak az épületek, megrogynak, vasszerkezetig amortizálódnak a házak. Mindezt úgy ábrázolja a Battlecry, ahogy azt még egy játékban sem láthattuk! Viva la cel-shading!

Az utcákon kis autók parkolnak, a tereken ici-pici manga szereplők járkálnak (egy ember vezette Valkyre kb. 25 méter magas). Velünk egy súlycsoportban vannak a "mezítlábas" Zentraedi katonák, akik néha sima egyenruhában, néha páncélban támadnak. Az ellenséges battle-podok a Veritechek fölé tornyosulnak jó pár

méterrel, hiszen ezeket 30 méteres óriások vezetik. A látvány gyönyörű! Nekem nagy vesszőparipám a mélységek-magasságok-méretek ábrázolása, amit ebben a játékban nagyon jól eltalálták. Könnyen adtam rá kiválót!

## JÁTSZHATÓSÁG

A Battlecry ügyesen épít a Veritech Valkyre gépek átalakuló képességére. Egy ilyen gép 3 állapotban tud harcolni.

A Battloid mód olyan, mint egy két lábon járó transformer. Ilyenkor csak a kézifegyverből tudunk tüzelni, korlátozott magasságba a levegőbe emelkedni, összességében igen gyorsan mozogni a földön, jobbra/balra oldalazni. "Talaj menti" közelharchoz ideális. Átkapcsolhatunk mesterlövész módba is, sajnos, ez meglehetősen használhatatlan lassúsága miatt.

A második mód a Guardian, ilyenkor úgy néz ki a masina, mint egy repülő, melynek lábai vannak. Ahogy a neve is mutatja, ezzel őrködni lehet legjobban. Kézifegyverünk és rakétáink élnek (rövidebb távra hatnak, de gyorsak és pontosak). Lassabban



ugyan, de tudunk repülni, szabad kezünkbe valamit vagy valakit felvenni. Ennek a módnak a speckó változata a Hover, ilyenkor egy helyben lehet a levegőben lebegni, mondjuk egy adott terület fölött és a mindenkori ellenségre ráfordulva/oldalazva irtani.

Harmadik mód a Fighter, ez a tulajdonképpeni repülő. Géppuskázni és rakétázni (hosszabb távra, de lassabban) tudunk. A levegőben és a világűrben használatos, esetleg gyors haladás esetére.

Ha sikeres akarsz lenni a játékban, meg kell tanulnod a három mód váltogatását a megfelelő helyzetekre. Inspirálva vagy, hogy a missziókban más-más taktikákat használj. Aztán szépen lassan kiismered az algoritmust. Rájössz, hogyan lehet adrenalin-tódulás nélkül, mérnöki pontossággal megoldani a helyzeteket ha az űrben, a földön vagy a házak/hegyek között vagy. Innentől pedig gépiessé, egysíkúvá válik az akció.

A pontos játékhoz elég komoly ujjgyakorlatot kell bemutatni. A földön jársz mondjuk, értelem szerűen gyakran turbót (boost) nyomsz a jobb hüvelykujjaddal, hogy gyors legyél. Közben a két hüvelykujjal a két kart is kezeled. Emellé jön a jobb/bal oldalazás (jobb/bal mutatóujj), és nem árt a két fegyver gombjának egyszerre zongorázása. Nem egyszerű mutatvány!



## SZAVATOSSÁG

A tesztelésnek egyik péntek este ültem neki. (Normál nehézségi fokozatot választottam – én máshogy nem játszom. Az easy szerintem butaság – nincs szükségem arra, hogy egy lebutított játékkal nyomuljak, aztán esetleg később megint nekifussak "rendesen" is a mankót eldobva. Hardon szintén sem megyek – marhaság lenne azzal stresszelni magam, hogy a készítők milyen idióta nehezítést eszeltek ki. Egy játék normál fokozatának azt kell tükröznie, amit a fejlesztők a nagyközönségnek szántak.) Az első fejezetből három pályát talán egy óra alatt lezavartam, a negyediknél, ahol a Zenraedi ász-pilótát kellett lenyomni, csúnyán megakadtam. Körülbelül hatszor mentem neki, majd inkább abbahagytam. Vasárnap délelőtt kipihenve megint nekiültem, és kora délutánig játszottam. Végül a harmadik felvonásig jutottam, ezalatt 17 pályát csináltam meg. Azért nem mentem tovább, mert meguntam. Volt egy csomó lövöldözés az űrben, pilótamentés a földön – eddig jó –, majd újra sok-sok lövöldözés. Ebből viszont elegem lett...

A TDK sajtóközleményében az áll, hogy a Battlecry-ban 40+ pálya van. Ha fél nap alatt (reggelivel és ebéddel :) kivégeztem 17-et, figyelembe véve a valószínűleg egyre erősödő nehézséget mondjuk egy 5 nap kényelmes játékidőt adok a programnak. Sok ez vagy kevés? Jó kérdés. A Devil May Cry szavatosságára "jót" adtam és azt a progit – ha nekidurálom magam – 3 óra alatt kivégzem. Oké, az egy másik történet, azokból a pályákból nagy művészet volt annyit is megcsinálni (meg eléggé elfogult is voltam, őszintén, utólag "siralmast" érdemelne) – mindenesetre ha a 40+ küldetéshez hozzászámolom a többjátékos opciót is, nyugodtan adhatok a szavatosságra jót. Ha levonnám azt, hogy tényleg monotonná válik az egysíkú lövöldözés meg rakétázás, még mindig lehetne "közepes", hiszen az unalom már a hangulathoz tartozik...

Vannak a programban mindenféle bonusz kitüntetések is, amik teljesítésével extra dolgok nyílnak meg. Felesleges... A legtöbbet úgyis megkapod, ahogy haladsz előre, a maradék meg sajnos marhaság, csak akkor teljesíthető, ha robotember módjára darálod a pályákat újra meg újra.

## ZENE/HANG

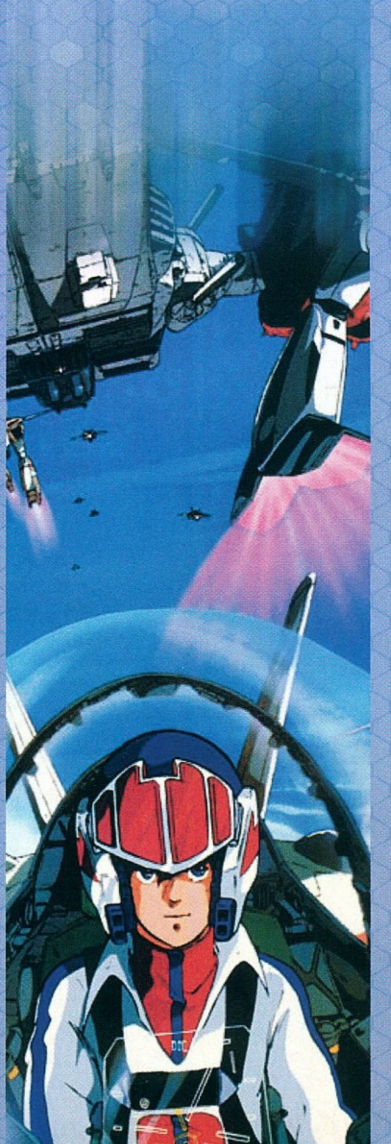
Túl sok különlegességet nem tudok lemondani. Semmi extra. A hangok és zenék a rajzfilmből vannak. A zene elég jó, a hang inkább csak elmegy. Összesen egy közepest ér.

## HANGULAT

A játék hangulata kezdetben – főleg, ha esetleg Robotech rajongó vagy – nagyon bitang. A látványban jó pár pályán keresztül lehet gyönyörködni, álmélkodni, tök izgi minden. Az elején változatosak is a küldetések. Nem könnyű, nem túl nehéz, pont elég a kihívás, hogy halál esetén újra nekimenj a bulinak. Lövöldözöl az űrben, a földön, vannak érdekes feladatok is, mint például felszereléssel teli ládák felkutatása és kézbesítése. Aztán elkezd ismétlődni a dolog. Eleged lesz a non-stop lövöldözésből. Ha shoot'em-up rajongó vagy, biztos lenyomod a progit, de a végére már tök monotonul nyomkodod a gombokat. Ha nem vagy megszállott, a felénél leteszed a lantot és más elfoglaltság után nézel. Talán fele ennyi pálya, de kétszer ilyen hosszúak és változatosabbak, több lett volna! Ez így együtt közepes szintű.

*Rick "Martin" Hunter*





## A ROBOTECH SAGA

A Macross/Robotech rajzfilmsorozat még az „ősidőkben" futott Japánban, aztán hála istennek átvitték Amerikába is és 1985 májusában sugározni kezdték. A siker hihetetlen volt, hiszen a világnak – és ugye Amerikának is – ADDIG eléggé más elképzelése volt a rajzfilm fogalmáról. Az anime elindult világhódító útjára!

A filmek mai szemmel nézve – hacsak nem vagy hardcore anime vagy Robotech rajongó – eléggé ódivatúnak tűnnek (nem egy Blue Submarine No. 6 :). Meglehetősen vegyes érzelmeket kelthet a minőség szempontjából, hogy egyes részletek kitűnően vannak megrajzolva, mások viszont kajak gázosak, sok kép – főleg az űrcsaták vagy támadások során – ismétlődik, akár egy epizódon belül is. Összességében azért nagyon fain a dolog!

A sztori iszonyú összetett. Az egyszerű délutáni szórakozásnál mindenképpen jóval többet nyújt, elsőre nem is igazán lehet megérteni. A középpontban egy idegen űrhajó áll, ami 1999-ben üstökös módjára zuhan a Földre, ahol éppen világháború dúl. A nagy esemény egyesíti az emberiséget. Tanulmányozzák, újjáépítik a hajót, sokat tanulnak tőle, új harci gépeket építenek, de nagyon sok titka is marad a furcsa masinának.

Aztán az SDF-1 beindításának napján, 2009-ben megérkezik az idegen faj, a Zentraedi. Harminc méteres óriások, életük a harc, az SDF-1-et akarják. Kitör az első Robotech Háború.

A Robotech történet 3 hosszú sorozatot foglal magába. Az első a Macross Saga (1-36 rész) 1999-től 2014-ig tart. A végén az SDF-1 legénysége legyőzi Khyront, az utolsó Zentraedi agresszort, de ez kedves hajójuk pusztulásába kerül.

A második sorozat címe The Robotech Masters (36-60 rész), 2015-től 2030-ig. Új szereplők, új ellenfél, új háború – a Zentraedi óriások „alkotói", a Robotech Mesterek ellen. A végén óriási pusztítás árán, de megölik a Mestereket.

A harmadik sorozat címe The New Generation (61-85 rész), 2031-től 2044-ig. A harmadik háborúban az idegeneket Invideknek hívják. Az emberiség kis híján megsemmisül az SDF-4 öngyilkos támadási terve miatt. A sztori eléri a csúcspontját, és egy meglepő végkifejtettel zárul.

A Robotech történetből készült egy egész estés „nagy rajzfilm" is, majd később elérte a „végzete": több folytatást is megért...







## ROBOTECH: BATTLECRY

**TDK**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1-2 Játékos
1 mentés 2 blokk

✔ iszonyú látványos game
✕ hamar monotonná válik

**7.5 pont**

# Buffy the vampire slayer

**JOBB, MINTHA A TV-BEN NÉZNÉD!**

VÁMPÍROK… A mítosz és a legenda már elég régen él az emberek között. A népi hiedelmek és a rettegett babonák éjszakánként félelemben tartották a falvak lakóit, aztán egy Bram Stoker nevű hétköznapi ember elszabadította a poklot. Megírta Vlad Tepes Dracul történetét Dracula címmel, és azóta a vámpírok megújult erővel ostromolják világunkat, annyi különbséggel, hogy immáron a könyvekben, a mozivásznon, és a lelkünkben hintik el a borzalom magvait. A legendákhoz már csak részletekben



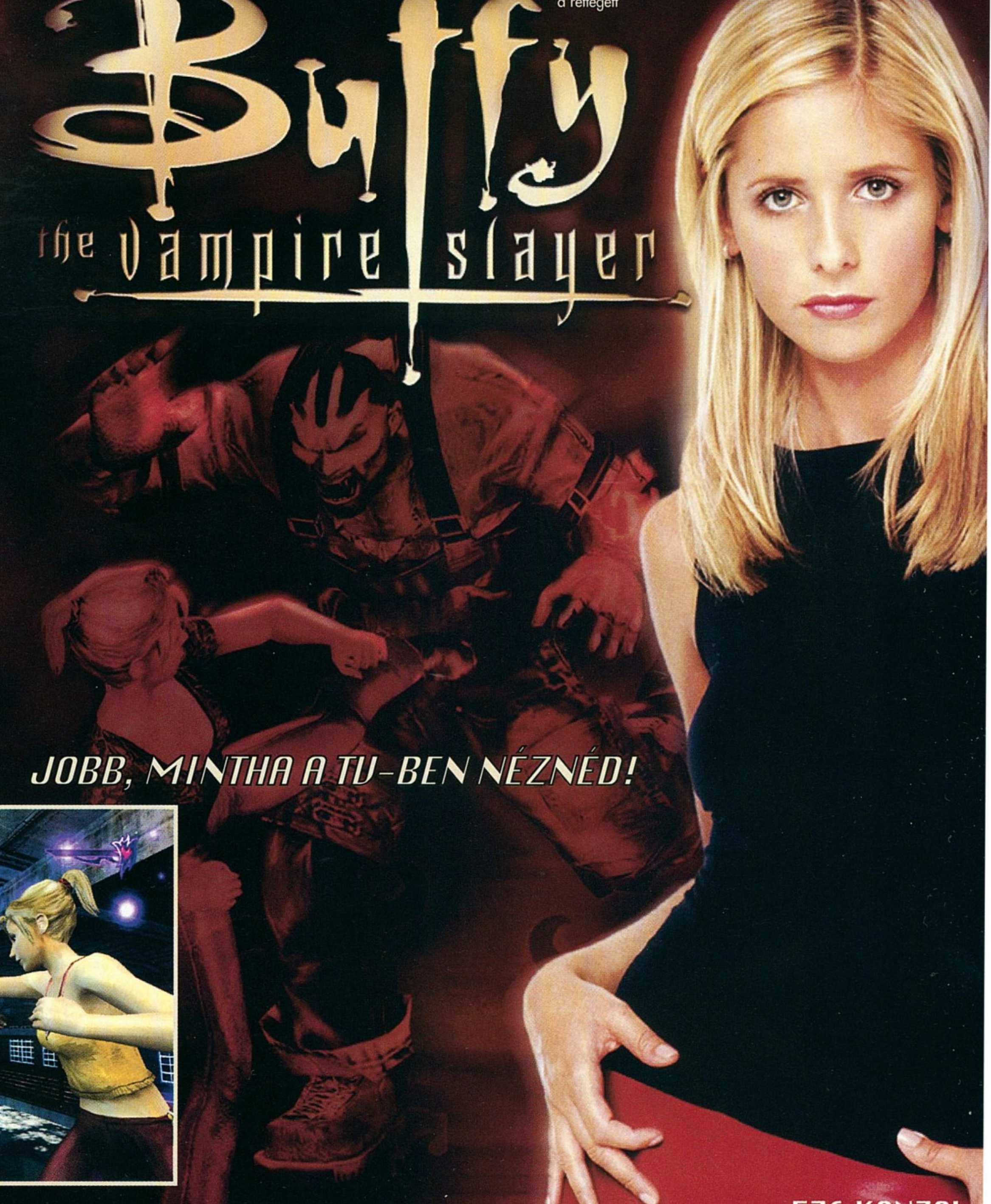
kapcsolódó sztorik egymást váltják, és meg merem kockáztatni a kijelentést, hogy egyiknek nagyobb a rajongótábora, mint a másiknak. A Vampire The Masquerade már egy teljes világképet állított fel, amit élvezhetnek a legfanatikusabb szerepjátékosok, és a borzongásra vágyó egyszerű, halandó olvasók egyaránt. Még az sem ritka, hogy valaki lemegy a sarki vámpír diszkóba, és ott elkezdi szívni egy csinos hölgy, vagy egy jóképű fiatalember vérét. Nem vicc… Megvágják egymást, és isszák az éltető nedűt… Szóval már életformává nőtte ki magát a vámpírizmus, bár nem sok köze van a véres valósághoz. Tepes ugye kiült a kastélya elé, és ebédjét a karóba húzottak testéből lecsurgott vérrel öblítette le. A hírhedt Báthory Erzsébet szűz lányok és fiúk vérében fürdött, mert azt hitte, hogy ettől megőrzi szépségét, és fiatalságát. Minderre abból következtetett, hogy egy szolgálója megvágta magát, rácsöppent az úrnő kezére a vére, és utána Erzsébetnek bársonyosabbá vált a bőre azon a bizonyos helyen. Azt is érdemes megjegyezni, hogy ezenkívül szadista volt a legjavából… Nem kevés fiatal szenvedte ki lelkét földalatti kamráiban, ahol a kínzásokat végezte. Volt ott minden…és a szexuális kínzások voltak a leghétköznapibbak. Ezekre szerintem nem kell kitérnem a fiatalabb olvasókra való tekintettel, az idősebbeknek valószínű van annyi fantáziájuk, hogy elképzeljék a legkegyetlenebb lehetőségeket, amiket a fiúkkal, és a lányokkal művelt ez a nő. Később el is ítélték a gyilkosságok miatt. Dracul és Erzsébet tehát nem a filmekből ismert "romantikus vámpír" szerepben tetszelgett életében. A falusiak vámpírjai pedig szintén különböztek a jelenleg ismertektől, de ezekre már sem időm, sem helyem, de azért remélem, hogy így is szolgáltam valami érdekességgel a Tisztelt Olvasók felé.

A legfőbb ok, az volt, amiért kitértem erre a témára, hogy bemutassam, a vámpírok nem azok a vámpírok voltak eredetileg, amik mondjuk a TV-ből ismert Buffy sorozatban szerepelnek. A szereposztásból már látni (Sarah M. Gellar, valamint a fúvós csajszi az Amerikai Pitéből…), hogy ez a tiniknek készült, és nem azért, hogy igazán meg legyenek rémisztve. Volt még anno egy mozi változata is a dolognak, ami vitatott sikereket ért el, én már nem is nagyon emlékszem rá, csak az rémlik, hogy a Guild kiadó terjesztette (Béke poraira…), és mintha Robert Englund is szerepelt volna benne (mindenki kedvenc Freddy-je, ha valakinek nem ugrott volna be a név alapján…). A sorozat ennél sikeresebb lett, már sokadik szériánál tartanak, és még romantikát is próbálnak bele csempészni a néző tini lánykák kedvéért. Nekem ettől az egésztől felfordul egy kicsit a gyomrom, az én szívemet utoljára Carpenter mester frappánsan csak Vámpírok címmel elnevezett mozija dobogtatta meg. Az egészen izgalmas volt. Na mindegy…idővel aztán jött a hír, hogy Büfiből játék készül, méghozzá exkluzív X programot tudhat magának a kicsike. Én vágtam a grimaszokat jó szokásomhoz híven, de amikor megkaptam a programot, és megtettem az első tiszteletköröket, leesett az állam. Hogy mit ki nem hoztak ebből a butaságból…?

## A KIVÁLASZTOTT



A játék sztorija nem érdemel túl sok helyet, igazából ugyanaz, amit a sorozatból már ismerhetünk. Buffy a kiválasztott vámpírvadász, aki különleges erővel rendelkezik, és legfőbb feladata, hogy megállítsa a vérszíókat, és megakadályozza őket világpusztító terveik végrehajtásában. Ebben segítségére van a könyvtáros fickó is, aki mint Figyelő vesz részt a történetben (na és a Halhatatlanok hol vannak? Csak egy maradhat…:-)) . Ő készíti fel hősnőnket, valamint mindig hasznos tanácsokkal látja el őt. Segítségünkre vannak még a barátaink is, ők a gimi közkedvelt, és kevésbé kedvelt tanulói, de a lényeg, hogy felsorakoztak mögénk a vámpírok elleni harcban. Valamint találkozhatunk a titokzatos férfivel is, akiről néha nem tudni, hogy melyik oldalon áll, és akivel szerelmi szálat akarnak tenni a történetbe az írók. A fő gonosztevő itt is a rettegett Mester lett, akit bár már megölt Büfi, mégis tovább rontja a levegőt a kisváros alatti barlangokban segítőtársai közreműködésével. A program maga egy szimpla 3D-s akciójáték, kicsit Tomb Raider beütéssel, de szerencsére itt inkább az akción van a hangsúly. A szépen kidolgozott menüben sok különlegességet nem találhatunk, ezért







érdemes új játékot indítani. Amennyiben van már mentésed (a gép automatán ment minden végigvitt pálya után…), lépj a Load Game opcióba, itt bármelyik pályát választhatod, ahol már voltál. Különböző helyszíneken járhatsz (suli, dokk, temető, egy betemetett templom…a teljesség igénye, és a sorrend betartása nélkül…), és ezek mind három-négy szintre vannak felosztva. Sétálgathatsz, harcolhatsz, kulcsokat keresgélhetsz, és néha még ugrálni is kell, de szerencsére az ugrálós részek nem túl dominánsak a játékban. Rögtön az elején megtudhatsz mindent az irányításról, a gyakorló pályák nagyon jól lettek megalkotva, nem unalmasak, és elsajátítod a mozgás minden apró részletér…ebben segítségedre lesz a Figyelő, valamint a következő alcím után én is…

## ÜSD-VÁGD, NEM APÁD!!!

Elindultál már? Akkor jöjjenek az alapok… A bal oldali analóg karral mozgatod Büfit, a jobb oldalival pedig a kamerát irányíthatod. A bal ravasszal magad mögé tudod utasítani a kamerát, a jobb ravasszal pedig befoghatsz egy célpontot. A B az ugrás, az A rúgás, az X ütés, az Y pedig akkor használható, ha van nálad fegyver. Ilyenkor ezzel a gombbal egy halálos ütést tudsz bevinni ellenfeleidnek, amennyiben már nincs életereje. Fegyvert úgy tudsz elővenni, hogy lenyomod a jobb iránynyilat, és kiválasztod, mit akarsz használni, majd nyomsz egy fel nyilat. Ha nem kell semmi, akkor a bal nyillal tudod bezárni a kis ablakot. A lefelé iránnyal elteszed azt, ami éppen a kezedben van, valamint elő is veheted ezt egyszerűen, ha újra a fel nyilat használod. Az Y szolgál egyébként még az ajtók nyitására, gombok, karok lenyomására is, valamint ezzel szedheted fel a földön heverő tárgyakat is. A Fehér gomb juttat a könyvtárba, ahol megnézheted, mi van nálad, feltöltheted magad életerővel, és kombinálhatod a nyílvesszőidet (ha már vannak…)…szenteltvízzel és tűzzel (már ha ezek is vannak természetesen…), a nagyobb hatás érdekében. Amennyiben van nálad íj, vedd igénybe a bal ravaszt, és így belső nézetbe lépsz, majd a jobb ravasszal közelíthetsz, és az X lenyomásával lőhetsz. Szerezhetsz egy "vízágyút" is idővel, amit a pályákon található koponyás tárolókban tölthetsz fel szenteltvízzel, és lávával. Előbbi mágikus védelmek eltörlésére, utóbbi a pókhálókra jó. Ezt érdemes mindig utánatölteni. Ha mondjuk karó van a kezedben, akkor is elég, ha csak odaállsz egy tárolóhoz, és lenyomod az Y-t. Feltölti, és újra az addig használt fegyver van a kezedben. A "vízágyút" a jobb ravasszal, és az X gombbal veheted igénybe. Néha láthatsz egy fali mélyedést egy kis mosogató tálcával is…itt is a lávát használd, hogy kinyíljon egy odáig zárt kapu. A képernyőn láthatod az életerődet a bal felső sarokban (rózsaszín csík…), valamint van egy kék csík is, ami a különleges képességedet jelöli. Ha van még belőle, akkor elég gyilkos mutatványokat hozhatsz elő. Amennyiben előre, előre tolod a kart, és rúgsz hozzá, vagy ha teszel a karral egy félkört, és ütsz, vagy rúgsz mellé. Ilyenkor kicsit lelassul az akció, és enyhe (na mi?) Mátrix hatást figyelhetünk meg. Egyébként iszonyatosan jól néz ki, valamint hatásos is. Ha megölsz valakit, egy kék, vagy rózsaszín fénygömböt hagy maga után, ami értelemszerűen a csíkjaidat tölti. Ha ügyes vagy, nem is kell iszogatnod az elixíreket, mert a halottak mindig utána töltenek, ha lement az életerőd… A jobb, felső sarokban van az ellenfelek életereje…a sima vámpíroknál használható a karó már az elején is, de a keményebbeknél csak akkor érdemes alkalmazni a döfést, ha már teljesen lement az ellen csíkja, és ki van feküdve. Főellenségeknél pedig speciális módja van a halálosztásnak. Hmmm…asszem' semmit nem hagytam ki…

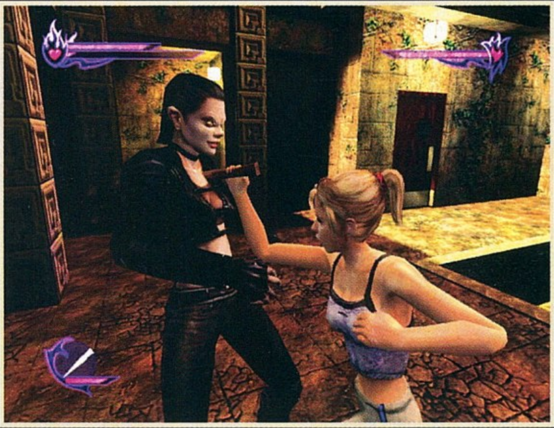
## BUKKANÓK ÉS BUKTATÓK…

Túl nagy nehézségek nincsenek, inkább csak az apró dolgokra kell odafigyelni. Minden kapcsolót megkeresni, és minden utat bejárni. Ez a titkok nyitja. Ha nem találod, merre kell tovább menni, nézz körbe… Lehet, hogy a fejed felett van egy rúd, amihez ha felugrasz, már rá is kapaszkodtál, és vonszolhatod magad a túloldalra. A legtöbb probléma a nagyobb ellenségekkel adódhat. A sima vámpírokat ledöfheted, az élőhalottaknak elég lecsapni a fejüket, és már meg is halnak, vagy csak nagyon lebénulnak… Viszont a főellenségek, azok keményebbek. Van egy félig kígyó, félig nő ellenfél, akit meg kell ölni egy nagyobb teremben. Verekedés közben nem tudod kinyírni, de van a teremnek három pontja, ahol bevilágít a nap, ha a szemben található kapcsolókat lenyomod. Szóval…meg kell csapni az ellent, de úgy, hogy a kijelölt helyen megfeküdjön, és utána pedig rá kell nyitni az ablakot. A nap pedig majd elvégzi a dolgát. Egyébként a nap mindig hatásos a vámpírok ellen is, érdemes kicsalni őket rá, hogy porrá égjenek. Mást is felhasználhatsz a normál vámpírok ellen, ilyenek a kiálló farönkök, csonkok, amibe beleütve felszúródnak, és már végük is. Aztán van egy páncéllal bevont nagydarab állat is, aki mindig üldöz… Először a biliárdteremben találkozol vele, ne kötekedj, inkább fuss előle. Majd később, amikor már megkaptad a pengédet, akkor megkapod az információt is, hogy a nyakánál sebezheted a barmot, innentől már könnyebb lesz a dolgod. Időnként találkozol segítőiddel a könyvtárban, akiktől hasznos információkat kaphatsz, sőt ők adnak néha egy-egy jó fegyvert is a kezedbe. A pályákon érdemes keresni az eldugott helyeket, utakat, mert itt-ott találhatsz kétfajta kristályt, amik a max energiádat növelik, és a különleges képességeidet. Ezeket szintén a könyvtárban fogod hasznosítani, barátaid gyűrűjében. Persze azért a könyvtár is tartogathat meglepetéseket…:-)



## VÉGE FŐCÍM

Nagyon-nagyon meglepett a játék. Leültem elé és napokig nem bírtam elszakadni tőle. Az egész annyira pörgős és hangulatos, hogy az valami félelmetes. Még unokatesóm is, aki nálam is jobban utálja Büfit, még ő is teljesen belebolondult a programba. A verekedés folyamatos, és nagyon jól vannak kitalálva a mozdulatsorok. Ha a földön vagyunk, még onnan is bevihetünk pár izgalmas rúgást a felettünk állónak (ez leginkább a ránk ugró pokolkutyánál igaz…). A másik, ami zseniális emellett, az a zene és a hangok. A beszédek mind a szereplőktől lettek bedigizve, egyedül Sarah néni nem adta a hangját, de ott volt az őt megtestesítő dublőr, akiről a mozgás is mintázva lett. A zene pedig folyamatosan változik. Általában halkan hömpölyög mögöttünk, és feszültséget kelt, de ha beindul az akció, akkor számtalan formában mutatja magát, gitárzúzástól kezdve a hátborzongató horror zenékig. Idáig úgy emlékszem, hogy ez az első filmjáték, amiben tényleg passzol a zene a történések hangulatához. Vállveregetés, miegymás… A grafika nagyon-nagyon szép, és bár néhol vannak kisebb hibák (belegyalogolunk időnként a hullákba és az árnyékok sem az igaziak…), többnyire gyönyörű. A szereplők tökéletesen vannak kidolgozva, fel lehet ismerni őket, és a szörnyek is nagyon komolyak…a pokolkutya például hihetetlenül szép lett, de a betemetett templomban található démonok (a hasuknál zöld fény világít) se lettek egyszerűek. Utóbbiaknál a fáklyák bevilágítanak ide-oda, és még a hasukból világító fények is látszódnak a falakon…persze valós időben. Az emberek időnként pislognak, meg hasonlók. Szóval nagyon jó a grafika is. Talán még a víz az, ami kicsit gyengébb a megszokottól. A játszhatóság is remek, nagyon "kézbe simul" az irányítás, és még a kameranézetekkel sincs sok probléma.





A program legnagyobb hibája a szavatosság, mivel ez egy egyszerű akció-kaland játék. Végigviszed, esetleg egyszer még nekiállsz, de inkább már csak akkor fogod elővenni, ha a gép tudását akarod mutogatni haverjaidnak. Mondjuk még hangulat szempontjából is érdemes mutogatni, mert mindenkit rabul ejt. Ha nem tudnánk, hogy melyik sorozat alapján készült, és ha nem lennének néha az idétlen beszólások, akkor még egy durva horror-kaland is lehetett volna belőle. Néha meg lehet ijedni benne a hangok, és hirtelen támadások miatt, valamint a Buffy-ban találkoztam életem legundorítóbb, legguszttalanabb pókjaival is… Blőőőehh… Tényleg a hideg kiráz tőlük. Egyszóval… Ez egy nagyon jó játék, és érdemes beszereznie mindenkinek… Már csak a hangulata, és a stílusa miatt is. Nekem, és úgy általában az ismerőseimnek nagyon bejött. Szerintem te sem leszel kivétel. Valamint érdemesebb erre beruházni, mint a SEGA GT 2002-re, mert az viszont elég nagy csalódás lett…(remélem a TOCA jobb lesz, mint PS2-n, különben az is a kukában végzi a GT mellett…)…

*BÖJTÖS GÁBOR*
*bojtosgabor@freemail.hu*

### BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

**ELECTRONIC ARTS/FOX INTERACTIVE**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
1 mentés 28 blokk

✔ remek hangulat, pörgős akció, zenék, grafika
× kicsit egyszerű

**8 pont**

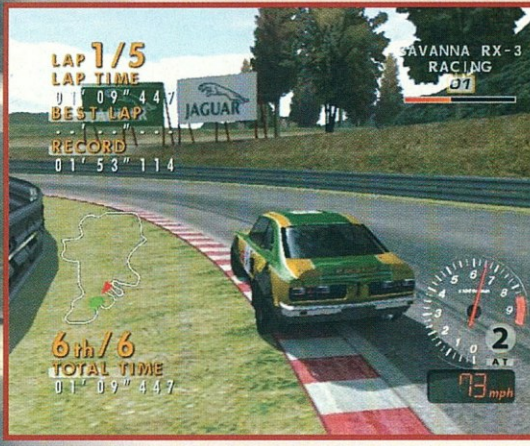


# MI LESZ VELED GRAN TURISMO?

## ...MINT EGY FALAT KENYÉR

Végre eljött a nap, mikor már nem kell irigykedve néznünk a szomszéd srác PS2 gépén futó GT3-at, mert nekünk "doboz" tulajdonosoknak is megépült végre virtuális garázsunk. Most már saját gépünkön is büszkén mutogathatjuk az irigykedve pislogó szomszéd srácnak, tökig tuningolt autócsodáinkat. Hálás köszönet ezért a SEGA-nak. A progit már ismerhetjük a DC-s időszakból, ám a mostani fejlesztés valamelyest átdolgozottabb és kifinomultabb grafikával operáló darab, hála az X képességeinek. Az igazsághoz persze hozzátartozik, hogy nem lehet nem észrevenni a párhuzamot az SGT2002 és a Sony állandó favoritja között. Ezért talán az is elkerülhetetlen, hogy az ember automatikusan össze ne hasonlítsa a két terméket egymással. De mivel én droid vagyok...grrk...pitty-pitty, ettől a párviadaltól eltekinthetek. Az SGT2002 Xbox-on az első olyan játék, ami többrétegűsége miatt egy igen fájdalmas űrt hivatott betölteni. Én magam nem vagyok egy Schumacher típus (azért a Colin Rally bármikor jöhet), így örömmel konstatáltam, hogy a versenyeken kívüli élet mennyire finoman ki van dolgozva. No, de ne szaladjunk ennyire előre.

# sega GT2002




## AZ UTASTÉR

A program összetettségének köszönhetően nem úszhatja meg az alapos orvosi tükrözést. Mindezek ellenére nézzétek el nekem, ha valamit kihagyok elvégre én csak egy hitvány robot vagyok...csatt...reccs. Az intro szolid, de mégis megkapó, a motortér szívéből érkező, ízlésesen kidolgozott képsorok egy igényesen megalkotott munkát sejtetnek és nem is kell csalatkoznunk. A jó átlátható főmenübe érkezve máris feltárulnak előttünk a játék különféle módozatai, melyek a szokásos neveken futnak mint pl.: Quick Battle, ahol a már tűkön ülő játékos rövid időn belül egy brutális versenygépben folytathatja az ücsörgést. Ebben az opcióban lehetőségünk van egy kétjátékos futamot kipróbálni, miután kiválasztottuk az aktuális gépkocsit. Természetesen, ha már van a garázsunkban egy saját tulajdonú vadállat, akkor azzal is felgördülhetünk a versenypályára, csak hogy játszótársunk megtudja, hogy merre van az előre. Vagy akár megnézhetünk a gép által levezetett üldözést is. Ha mégsem egy ilyen instant versenyre fájna a fogunk, úgy megmérkőzhetünk elvontabb dologgal is a Time Attack módban. Aztán itt van a csemegének ígérkező Chronicle Mode, ahol a '65-ös évjáratú Alfától elkezdve, a '70-es éveken át egészen a '80-as évekig bezárólag a legkülönbözőbb járgányokat vihetjük a versenybe. Okos dolognak tartom, hogy a futamok előtt egy – a lehetőségekhez mérten elég jól kidolgozott – tanulmányt olvashatunk az aktuális évtized műszaki fejlesztéseiről és a mögöttük meghúzódó gazdasági eseményekről. Az itt elért helyezésekért pontokat kapunk, amiket veterán autónk tuningolására költhetünk. Érdekessége még a régi versenyeknek, hogy grafikailag is megpróbálták érzékeltetni az ódon közeget úgy, hogy a meglévő pályák tónusait jóval barnábbra és szürkébbre vették. Ám az igazi kihívás a Sega GT 2002 menüpont, ami valódi karrier módot takar. De mielőtt még vásárlásba kezdenénk, nem árt ellátogatni az Option pontra, ahol többek között a gombkiosztást választhatjuk ki a négy fix lehetőség közül. Sok más dolog mellett a hangerőt szabályozhatjuk és beállíthatjuk saját elmentett zenéinket is. Ha már minden a szánk íze szerint lett belőve, akkor irány az autópiac.




## VARÁZS GARÁZS

Az autómárkák választéka kielégítő, sőt a huszonegy márkán belül több típus is a rendelkezésünkre áll. Ízlésünknek megfelelően választhatunk a hagyományos európai vagy ázsiai fejlesztések közül, ám akad néhány amerikai csoda is – bár nem sok. Kezdetben nincs túl sok pénzünk, mindössze 13.000 credit lapul a folyószámlánkon. Ha nem tévedek, ilyen árfekvésben két vagy három autó közül van lehetőségünk választani. Én egy Toyota Levinnel kezdtem, és egy cseppet sem bántam meg, még némi tuningra is futotta az első bevetés előtt. Nem kell megijedni attól, hogy kevés a pénzünk, mert a kezdetekkor annyira gyatrák az ellenfelek, hogy szinte lehetetlenség elveszteni a versenyt. Ez egy kicsit unalmas, ám a pénztárcánknak nagyon jót tesz! A kocsikat adhatjuk-vehetjük (Car Shop), ahogy üzleti érzékünk diktálja, de akár meg is tarthatunk egynémely darabot, hogy a legkülönfélébb versenytípusokon indulhassunk velük. Nem mondom, hogy könnyű feladat, de a jogosítvány megszerzése (Official Race) elengedhetetlen, ha komolyabb díjazású futamokon is szeretnénk indulni. Autónkat a megnyert pénzekből fejlesztgethetjük, hogy a későbbi nehezebb ellenfelek se jelenthessenek gondot. Verdánk megvadítására két helyen is lehetőség nyílik, attól függően, hogy használt de olcsóbb alkatrészekkel is megelégszünk (Used Parts Shop), vagy némileg többet áldozva drágább, de megbízhatóbb ketyeréket választjuk (Parts Shop). A vásárlás végeztével, hazaérve, garázsunkban már meg is csodálhatjuk legújabb szerzeményünket (My Garage), és egy teszt során ki is próbálhatjuk döntésünk eredményét. A kisebb javításokat és cseréket a jól felszerelt műhelyünknek köszönhetően helyben el tudjuk végezni. Garázsunk már nem csak a gépkocsik tárolására szolgál, hanem autóversenyzői pályafutásunk jelentősebb eseményein szerzett emlékek és trófeák tárháza is. A helység berendezési tárgyait a használt alkatrész kereskedőnél egészíthetjük ki a feng shui jegyében, míg a falat a legjobban sikerült fotóink díszítik. Ha már eluntuk az otthoni semmittevést, akkor kiválasztva a legalaposabban felkészített járgányt indulhatunk a számunkra is elérhető, és legmegfelelőbb futamok egyikén (Event Race).




## A KAROSSZÉRIA

Mikor már túl vagyunk az aktuális verseny kiválasztásán, megláthatjuk a program igazi arcát is. Azt azért nem mondanám, hogy leesett az állam, de csalódnom sem kellett – és ez a semleges érzés a játék egészére érvényes. A versenypályák kidolgozottságára nem lehet panasz, hisz gyönyörű hátteret adnak az őrült száguldásnak. Az igényesen megalkotott épületekből és helyszínekről mér csak a más fejlesztéseknél jól bevált elevenkörnyezet-atmoszféra hiányzik. Az árnyékok, a napsugár-effektek és a járművek dukkozásáról visszaverődő fények mintha a Gotham Racing-ben jobban sikerültek volna. Mint az ilyen és ehhez hasonló progiknál már megszokhattuk, az irányításnál az árkád jelleg dominál. A verseny során szerzett sérülések összességének mértékét egy vízszintes színes csík hivatott jelezni a képernyő felső sarkában, amit illik komolyan venni, mert a derbi után a program a kijelző állása alapján automatikusan levonja a szerelési költséget a pénzünkből. A belsőnézetes irányítás során egy furcsa jelenség figyelhető meg, miszerint a levegő mintha vibrálna a szélvédő előtt, én csak remélem, hogy ezt a motor hője okozza és nem egy csúnya bugot láttam. Talán még szólnom kellene a mozgásokról és az irányíthatóságról, de ezek a tulajdonságok sem rosszabbak az elvártnál, szóval minden rendben velük. A SEGA most is olyan terméket adott ki, amiben igazi kivetnivalót nem találhatunk. A GT2002 jól megállja a helyét a neki szánt szerepkörben, de valószínű, hogy egy szépen kivitelezett és hasonló felépítésű stuff megjelenésekor komoly problémával szembesül majd, és ez az átlagosság lesz. Még mielőtt bárki is félreértené a dolgot, a játék grafikája jó, igényes és szép, sőt a kezelhetőségre sem lehet panasz. Az ilyen típusú játékok előnye, hogy a versenyzésen kívül is akad tennivalónk a ház körül - ahol még a napszakok is váltakoznak. Még hónapok múlva is remekül el lehet bíbelődni kedvenceink tápolásával és az adás-vétel műgondjával. Egy szóval ki ne hagyd, mert megérkezett a hosszú és hideg téli estéid egyik gyilkosa.

*SiD*

## SEGA GT 2002

**SEGA**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | jó |

1-2 Játékos
1 mentés 16 blokk

✓ állandó tennivalók, garázs hangulat
× gyengécske ellenfelek, nincs igazi plusz

**8 pont**

## VAKÍTÓ SZEMFOGAK

Mikor Bram Stoker leírta Drakula Gróf legendáját, majd azt nyomtatott formában kiadták az emberiség okulására, biztos nem gondolta, hogy a "vén karós" megszámlálhatatlan inkarnációját szabadítja világunkra. Magához a vériváshoz kötődő legendák a mély és homályos múltba nyúlnak vissza. Nem tudjuk, hogy honnan és mely korból maradt itt hátborzongató szelleme, de talán többen vagyunk, akik valahol legbelül valami homályos és misztikus vonzalmat érzünk e bizarr kultusz iránt. Meglehet, hogy az emberek delejes kötődése a vámpírokhoz sarkallja az alkotókat arra, hogy még a mai napig is évente elárasszanak mindent az újabbnál újabb véres szellemi termékeikkel. Ezt látva azt hiszem nem lehet meglepődni azon, hogy a Buffy tévés széria boxos fejlesztése után megérkezett a nagytestvér, és részt követel magának az Xbox és PS2 tulajdonosok játékra szánt drága idejéből.

Jó ismerősünk, a fénybenjáró fekete ördög, lesuhanva a mozivászonról most a mi kezünkbe adja nem mindennapi sorsának irányítását. Jól teszi. Aki a filmet látta, az jól tudja, hogy egy XXI. század eleji amerikai hi-tech moziról van szó. Aki pedig a játékot is látta, az azt tudja, hogy egy XX. század végi csapásról, azaz inkább arculcsapásról van itt szó. Sajnálom Bléd, de ez van... Egy regényben olvastam még valamikor régen, hogy a főhős vámpír keményen megbüntette azokat, akik valamilyen formában kigúnyolták őt vagy a vámpír mítoszt – ezért hát jól vigyázz Mucky Foot, mert hosszú és vérszagú valóság várhat rád. No de hagyjuk a jókívánságokat karácsonyra, és inkább csapjunk az ellenség homlokába egy fém karót.




## A VÉREDET AKAROM!

Ha már úgy döntöttünk, hogy megmártózunk a véres történet langymeleg habjaiban, akkor intro gyanánt megnézhetjük az eredeti film beharangozóját, ami voltaképpen egy videó és DVD reklám. Ügyes! Már csak azért is, mert a játékban tekergő történetnek vajmi kevés köze van a moziban látott sztorihoz. Nagyon ügyes! Az aktuális krízis középpontjában három génsebész vámpír klán áll, akik természetesen a DNS-ekkel variálnak; meglepő módon egy vámpír és egy emberi DNS-t próbálnak házasságra bírni. Hozzáteszem eredményesen, és ez a valódi probléma. A kísérletek során nyert Sötét Energia felfedezése és annak felhasználása végzetes esemény lehet az emberiség banális történetében. Öreg barátunk Whistler és Mr.Snipes, azaz Mi, vagyis Blade ezt mégsem nézhetik tétlenül. Így történhet meg, hogy őszülő halántékú harcostársunk kidolgoz egy egyszerű, ám nagyszerű tervet, minek nyomán rádumálja Pengét, hogy ugorjon az ellenség torkának, míg ő egy rádión keresztül egyengeti kollegája útját – lehetőleg nem túl közelről. Mivel kettejük közül Whistler az okosabb, Penge megköszöni a lehetőséget és vadászni indul. **(Vazzeg SiD, a földön fetrengek a röhögéstől, miközben olvasom a teszted! Martin :)**




Nos, mi itt kapcsolódhatunk a merész vállalkozásba, de még mielőtt fejjel rohannánk a foghagymás golyók elé, lehetőségünk nyílik derék barátunk szállásán némileg összeismerkedni az irányítást segítő kontrollerrel. Még az OPTION menüpontban beállíthatjuk a számunkra legjobbnak tartott gombkiosztást, vagy ha nem felel meg a gép által kínált kombináció, akár saját szánk íze szerint is kioszthatjuk a gombokhoz tartozó funkciókat. Miközben Whistler utasításait követve végighaladunk a tesztpályán, észrevétlenül elsajátíthatjuk az ugrás, a közelharc és a lőfegyverek használatának apró és hasznos fortélyait. Szóbeli utasításainak irányításbeli megoldását a képernyő felső részén megjelenő szöveges rész segíti: néha hasznos tanácsokkal, máskor pedig a gomb kombinációk ismertetésével. Az irányításhoz szorosan kapcsolódó közelharcrész igen érdekesre sikeredett. A fogukat ránk fenő fajtársak minden irányból közelíthetnek, így a 3D érzés folyamatosan átjárja a vérengzéseket. Karakterünket a jobb oldali irányítókar megfelelő irányba mozgatásával vehetjük rá az ökölharcra. A megdolgozott ellenfelek számával egyenes arányban nő haragunk is, minek következtében egy kritikus szintet elérve, (piros csík a kijelzőn) az eddig talonban tartott katanánkat is előránthatjuk, és kezdődhet az őrjöngés. Kardunk és dühünk együttese végzetes párosnak számít a csatákban, miközben sebezhetetlenségünk is előtérbe kerül. Egy-egy szebb mozdulatsorunkat a program lelassítja és egy másik kameraállásból felejthetetlenné teszi. Kézitusa közben is történhetnek csuda dolgok: amíg egyik kezünkkel ellenfelünket a nyakánál fogva leszorítjuk, addig a másik szabad végtagunkkal egy fémtüskét varázsolunk elő és azt az ellenséges fej közepébe vágjuk. Itt hívnám fel a gyengébb idegzetű szülők figyelmét, hogy a játékban nincs "Disney-mód", viszont vannak repkedő végtagok és vér és vér meg vér, de az gazdagon. Pengét külső nézetből irányíthatjuk, így hamar feltűnhet mindenkinek a karakter igen gyatra mozgása. Mikor megláttam az ugrás közben vetett szaltó technikai kivitelezését, szégyenkezve sandítottam fel a falinaptáramra, hogy megbizonyosodjam, valóban 2002 írunk (és nem az volt a baj, hogy nem zárt lábakkal hajtotta végre a szaltót). **(Hahahaha, öcsém, te nem vagy egyszerű fazon! Martin :)**

A hátterek silányságára és egyhangúságára nem lehet mentség a fejlesztők részéről, hogy ez is csak egy PS2-es átirat, mert ez még az említett gépen is igen halovány munka. A fegyverek használatára kitérve meg kell említenem, hogy igen könnyen használhatóak az automata célzásnak köszönhetően. Tűzerejükre sem lehet panasz, mert nagyon hatékonyan lehet velük irtani az ellent. A sörétes puskával akár négy vérszívót is leteríthetünk, bár lehet, hogy nekem egyszer sikerült ötöt is csak sajnos nem láttam pontosan a szanaszét repülő testrészektől. A muníciónk utánpótlása igen szerény, így nagy segítség lehet a boxer és az elmaradhatatlan penge-bumeráng. A bumeráng elhajítása előtt érdemes minél tovább nyomva tartani az elsütő-billentyűt, mert így több célt is fixálhatunk. Jó tanács, hogy lehetőség szerint minden szétverhető berendezési tárgyat rongáljunk meg, mert így észrevétlenül abszolválhatjuk a másodlagos feladatunkat és hozzájuthatunk plusz lőszerekhez és egészségcsomagokhoz is. A helyszíneken találunk majd úgynevezett Glypseket, amik összegyűjtésével pontszámunkat növelhetjük. Lehetőség szerint próbáljunk meg mennél több pontra szert tenni az adott pályaszakasz végére, mert ezek meghatározott mennyisége teszi lehetővé az újabb felszerelésekhez való hozzájutást.

## JÚJ DE IZGI...




...hangzik főhősünk szájából ez a rövid és csalafinta mondat. Én inkább azt mondanám: "Júj, de uncsi...,de brutális". Azt hiszem, hogy mégis úgy tisztességes, hogy a végén azért néhány pozitívumot is megemlítsek a játékkal kapcsolatban. Fegyvertárunkban található az úgynevezett UV gránát, ami használat közben igen látványos és roppant eredményes is:). Az első fő helyszín a Karkov klán toronyháza, ahol is az Exploitica Disco található, ami üde színfolt a szürke környezet után és sajnos előtt. A hely atmoszférája és a dübörgő zene valóban képes visszaidézni bennünk a moziban átélteket. Félreértések elkerülése végett zene a többi pályán is akad, csak hát a már említett szürkeség dominál itt is, mint ahogy a küldetések nagy részénél szintén. Szó se róla akadnak érdekes és izgalmas missziók is, csak hát ezek arányának kellett volna fordítva alakulnia. Néha már nem is tudom, hogy mit gondoljak az Activisionról, mert értem én hogy igazodni kell a mozifilm piacra kerülésének időpontjához is egy ilyen adaptáció kiadásakor...meg minden. Viszont akkor egy kicsivel korábban neki kellett volna ülni, és mostanra talán már nem lenne olyan érzése a vásárlónak, hogy ez az anyag egy kicsit össze lett csapva. Ami már csak azért is bosszantó, mert a Blade sztori és a köré épülő dark világ igenis többet érdemelt volna. Egyebet nem tehetünk, mint hogy várjuk a következő vámpírtörténetet és erősen reménykedünk.

*SiD*

## VÁMPÍR VÁMPÍRNAK FARKASA







## BLADE 2

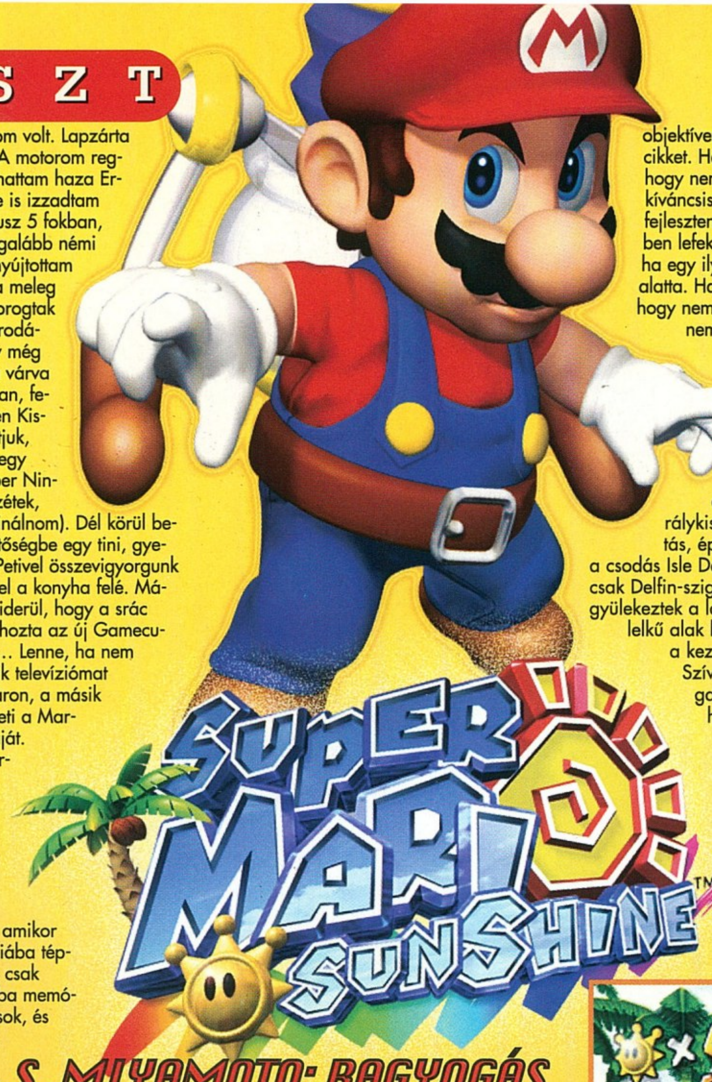
**ACTIVISION**

| | |
|---|---|
| grafika: | közepes |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | elmegy |

1 Játékos
1 mentés 34 blokk

✔ eszeveszett gyilkolás, a sztori
✕ középszerű, idejétmúlt

**4.5 pont**




# S. MIYAMOTO: RAGYOGÁS

Ez sem az én napom volt. Lapzárta előtti utolsó nap. A motorom reggel lerobbant, tolhattam haza Erzsébetről, derekasan le is izzadtam az odakint tomboló plusz 5 fokban, mire hazaértem. De legalább némi felhőtlen szórakozást nyújtottam a parasztoknak, akik a meleg kocsikból kajánul vigyorogtak kifelé. Tusolás, be az irodába, ahol kiderült, hogy még mindig nem jött meg a várva várt mini korong. Jól van, feszült várakozás, közben Kispetivel egymást fárasztjuk, Reiker megajándékoz egy ANGOL Zeldá-val Super Nintendóra (Ne is kérdezzétek, hogy mit kellett érte csinálnom). Dél körül becsámborog a szerkesztőségbe egy tini, gyerekcsináló sapkában, Petivel összevigyorgunk és egyszerre indulunk el a konyha felé. Másodpercekkel később kiderül, hogy a srác nem a futár gyerek, ő hozta az új Gamecube-os Mario-t. Szájfer… Lenne, ha nem NTSC lenne… Az egyik televíziómat ugyanis eladtam a nyáron, a másik meg nem nagyon szereti a Martin narancsszínű kockáját. Martin idegeit még borzolom egy kicsit (csókolom bácsi ;) **(Jó úton vagy fiam! Martin)**, aztán irány haza, a nagyházból hátracipelni egy használható TV-t. Elkezdem kicsomagolni, amikor kiderül, hogy megint hiába téptem a számat: a főnök csak azért sem tett a motyóba memóriakártyát. Szép kilátások, és holnap lapleadás. Az, hogy egy percet sem fogok aludni, már biztos, szerencsére van itthon kávépor. Lenyomok egy adagot, most már halál biztos, hogy nem fogok aludni, de hát mindet a Konzolért, és a Tisztelt Olvasókért.




## MARIO VISSZATÉR

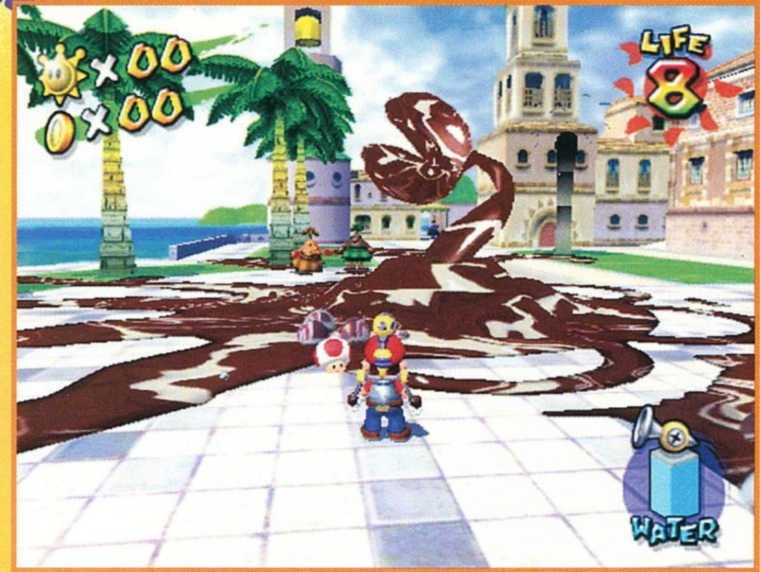
A Nintendo gépek tudását mindig is a Mario játékok prezentálták a legjobban. Gondoljunk csak a NES-es Super Mario Bros-okra, a SNES-es Super Mario World 1-2-re, vagy Nintendo 64-en a Super Mario 64-re. A lehetőségekhez képest mindig a legtöbbet hozták ki az adott gépből és mindig meg tudott annyira újulni, amennyire a kor azt megkövetelte. Tömören: élvezet volt velük játszani. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem Mario a kedvenc játékhősöm, és hazudnék, ha azt mondanám, hogy teljesen objektíven meg tudnék írni egy ilyen cikket. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem volt bennem egy egészséges kíváncsiság, hogy vajon hova tudták fejleszteni az imént említett Mario 64-ben lefektetett szilárd alapokat, főleg ha egy ilyen bikaerős hardver ketyeg alatta. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy nem vártam a játékot. De nektek nem kamuzok, inkább leírom, milyen is az új Mario, a maga teljes valójában.

IÓ, CIÓ ÁCIÓ, KÁCIÓ, AKÁCIÓ, VAKÁCIÓ

Az egész egy balul sikerült nyaralással kezdődött. Mario, Peach(a), királykisasszony, és a szűk udvartartás, épp egy különgépen száguldott a csodás Isle Dolfino felé (a továbbiakban csak Delfin-sziget), amikor már sötét fellegek gyülekeztek a látóhatár szélén. Egy romlott lelkű alak bújt meg a fényhomályban és a kezében egy ECSETET tartott! Szíve csordultig van gonoszsággal, de ha hőseink tudnák, hogy valójában ki rángatja a bábukat mesteri módon, talán elfoglalnák az utasszállítót, és inkább belerepülnének a… khm, szóval talán inkább visszafordulnának! Így azonban a dolgok továbbfolytak a saját medrükben, és kis csapatunk leszáll a delfin-szigeti kifutón, ahol váratlan és kellemetlen meglepetés fogadja őket. Egy hatalmas élő festékpaca terjeszkedik a gép orra előtt. Mario persze hamar feltalálja magát, amiben nagy szerepe van Gadd professzornak is (emlékeztek még rá a Luigi's Mansion-ból?), hiszen a helyszínen hagyta a kis digónak az egyik új találmányát a FLUDD-ot, ami nem más, mint egy, a hátunkra szerelhető locsolószerkezet. Mario tehát megmenti a napot, hogy fényesen ragyoghasson, ám a valódi feketeleves csak most következik. A békés helybéli lakosok megtámadják hősünket, le is tartóztatják, majd egy gyorsított ügymenet során el is ítélik. A szemtanúk ugyanis megesküsznek, hogy egy – Mario fizimiskájával teljesen megegyező – figura követte el a sziget "összefestékezését". Mario büntetése, vagyis a mi feladatunk pedig az lészen, hogy rendbe hozzuk a dolgokat. Igyekeznünk kell, hiszen a varázslatos festékanyag beszennyezte a sziget erejét és egyensúlyát fenntartó Shine Sprite-okat (a továbbiakban csak Napérmék), amik ez által folyamatosan veszítenek energiájukból. Meg egyébként is, amíg a sziget meg nem szabadul az állítólagos kézimunkánktól, nem hagyhatjuk azt el. Mostantól kezdve tehát jobb, ha megszokjuk: Mario ezentúl nem a piros kezeslábasában feszít, jó, ha a bajsza és a sapkája kilátszik a festék alól, hogy a feje felett elhelyezkedő fúvókáról ne is beszéljek…

## KALANDRA FEL!

Összesen három állást menthetünk el egy kártyára (már akinek meg van rá a lehetősége, ugye Főnök!!!), talán annyit érdemes még a menükről elmondani, hogy aki akarja, az külön beállíthatja, hogy legyen feliratozás is. Azt sajnos már az elején észrevehetjük, Mario a legutóbbi találkozás óta, eltekintve a látványos grafikai fejlődésen kívül, nem sokat változott. Csakúgy mint a Mario 64, a Sunshine is egy teljesen 3D-s mászkálós gyűjtögetős platformjáték. Ami ott a hercegkisasszony kastélya volt, az itt a Delfino Plaza, ez lesz tehát kezdetben a pályákat összekötő köztes tér, úgyis mondhatnánk, hogy ez a pályaválasztó szint. Pályát persze nem túl egyszerű választani, azokat szép sorjában meg kell nyitni. Elsőként majd a Bianco Hills fog megnyílni, előtte azonban még rengeteg feladatod lesz (na jó nem olyan sok). Ez aztán a későbbiekben is így fog működni, a pályák bejáratait a nagy falra graffitizett M betűk jelölik a továbbiakban (mint anno a képek a falakon). Hogy bele is tudj ugrani, nem árt, ha előtte, kicsit megöntözöd őket, ugyanis így aktivizálódnak. Pályából összesen hét jó nagy darab van














a játékban (plusz az összekötő szint), és ezek hasonlóan a Mario 64-hez, további alfeladatokra bomlanak. Minden egyes teljesített misszióért egy Napérem jár, Csillagok helyett tehát most ezek begyűjtésén van a hangsúly. A Napérméket szinte mindig csak sorrendben lehet megszerezni, nagy segítség, hogy a pályák elején egy rövid kis bejátszásban mindig megmutatja a gép, hogy merre is kell keresnünk az épp aktuálisat. Ez persze csak egyeseknek segítség, és például kifejezetten rossz húzásnak tartom, így épp a nagy kolbászolások, keresgélések lehetőségétől van megfosztva a kedves felhasználó, még szerencse hogy el lehet nyomni őket. Aki tehát játszott a Mario 64-gyel, rögtön észreveheti, hogy a szisztéma kísértetiesen hasonlít az ott megismerthez, egyet tehát elkönyvelhetünk, játékmenetben biztos nem hoz újat ez a Mario :( Ez a rövid idő sajnos nem volt elég, hogy teljesen végigjátsszam a programot (négy világba sikerült belenéznem), de ez voltaképpen nem az én hibám volt. Memóriakártya nélkül ugyanis az egésznek lőttek, a program életeket számol. Kezdéskor hármat kapunk, és ezt kell jól beosztani, mert ezek után sem bővelkedik bennük a program, ezen segítene a mentés, és az a rendszer, hogy az utolsó életünk elvesztésekor automatikusan a legutolsó elmentett álláshoz kerülünk vissza. Ez az én esetemben a játék elejét jelenti. Mielőtt még nagyon elkanyarodnék a témától, amibe voltaképpen belekezdtem: szóval a játékmenet. Ameddig sikerült eljutnom, számtalan már előzőleg ismerős feladattal, megoldással találkoztam, például a Sushine-ban is helyet kapott a nyolc piros érme összegyűjtése, mint anno a 64-ben. De hogy ne csak egyet említsek, gondolom mindenki emlékszik még a főellenségek előtti pályákra a 64-es Marióban, ezek a mozgó, lebegő csavarodó, forgó platformokból álló tisztán, egyszerűen, és keményen csak ügyességi játékra kiélezett szintek is visszatérnek jó néhányszor. Leegyszerűsítve tehát gyűjtögetni kell a Napérméket, haladni előre a történetbe, és meg-megküzdeni a főellenségekkel, és a nagy ellenfelünkkel, Shadow, azaz Árnyék Mario-val. (Azt csak halkan jegyzem meg, hogy idővel aztán előkerül Bowser, és Baby Bowser is)




## AZ IRÁNYÍTÁS

Amint megkaptam a lehetőséget a kis olasz irányítására, persze rögtön azzal kezdtem, hogy elkezdtem kipróbálgatni, mit felejtett el az előző kaland óta a mozgásai közül. Nos mindenkit megnyugtathatok, nagyjából ugyanazokat tudja, mint idáig, amihez hozzájött még néhány új mozdulat, és a FLUDD által szerzett extra tulajdonságok kihasználása miatt.

## A MOZGÁSOK

Kezdjük talán ezzel, méghozzá jó részletesen, mert emlékszem a 64-ben kétszer is elakadtam, mert nem néztem át tüzetesen a gépkönyvet, és volt olyan mozgás, amiről fogalmam sem volt. A bal karral mozoghatsz, ez a futás és a lopakodás közti intervallumot foglalja magába, köszönhetően az analóg karnak. Oldalazni a L+ jobb/bal irányokkal lehet. Ha vízbe kerülsz, nyomogasd az A-t, hogy felgyorsulj, vagy nyomj B-t, ha alá akarsz merülni. Az A gomb egyébként az ugrás (a vízből is így lehet kiugrani), ebből aztán van rengeteg fajta, rögtön ott van ugye a dupla (előre+A+A) majd a tripla (előre+A+A+A) ugrás. Új mozdulata Spin Jump, azaz a Forgó (dugóhúzó) ugrás, analóg kar körbe+A, ez egy igen látványos és hasznos mozgás, régen bizonyos ellenfelekre ráugorva lehetett csak megcsinálni. Megmaradt a jó öreg seggelés is, ugrás után L-t kell nyomnod, keményebb ellenfelek, illetve bizonyos "döngölős" részeknél (például főellenfeleknél) alkalmazd ezt a trükköt. A következő a sorban az Oldalsó Légbukfenc, amit a jobb-bal irányok hirtelen egymás utáni lenyomásával és a hozzányomott A-val tudsz végrehajtani, ezzel még a legmelegebb szituációkból is ki lehet keveredni. Szintén nagyon hasznos a Wall Kick, vagyis a Falról Falra ugrás, ezt leginkább két fal között lehet megcsinálni, oly módon, hogy a fal irányába húzod a kart, és folyamatosan A-t nyomsz. Ez néha akkor is bejön, ha egy falról lefelé csúszol. A B gombbal többek köz beszélgetni tudsz a szigetlakókkal, és a társaiddal. Ugyanezzel tudod felemelni és letenni a különböző tárgyakat, mint például a gyümölcsöket, hordókat. Szintén ez az ajtónyitás gombja. Az Előre irány+B-vel hason csúszni tudsz. Ez lehet még kombinálni az A hozzá nyomásával, előtte vagy után, így a legtöbb ellenfél kiüthető.




Azt se felejtsük el, hogy bizonyos vékonyabb oszlopokra és fenyőfákra is fel lehet mászni, és hogy Mario képes a különféle peremeken megkapaszkodni. Egy teljesen új mozgáscsoport a kötélen való egyensúlyozás, haladás, ugrálás. Rengeteg helyen találunk majd kifeszített köteleket, erre Mario automatikusan felkapaszkodik, illetve felugorhatunk rá. Így lehet függeszkedni, de az A lenyomásával fel is húzhatjuk magunkat a kötélre, hogy állva haladjunk tovább. Az eközben felmerülő akadályokat szintén az A gombbal tudjuk átugrani. A kötélről csinálhatunk szuper pörgőugrást, az R+A- kombinációval. A speciális mozgások közé tartozik még a függeszkedés, és a mászás is a vasrácsokon, A-val lehet megkapaszkodni, B-vel pedig elengedni a vasat. Marióról nagyjából ennyi, most jöjjenek a hétköznapi kezelőfelületek. Közelíteni, távolítani, forgatni a kamerát a jobb oldali kis analóg karral, lehet. Nézelődésre az Y-nal válthatunk. Z-vel a térképet veheted elő, míg a Start a játék megszakítására szolgál. Az L-lel manuálisan fordíthatjuk Mario után az operatőrt. Annyit azért még elmondanék ezzel kapcsolatosan, hogy csakúgy, mint a 64-ben, itt is elé sokat késik a kameraman, ráadásul nem is mindig a helyes irányból követ minket. Egyszerűbben: elég ratyi a kamerakezelés, csakúgy, mint néhány esetben az irányítás is. Nehéz kiszámítani, hogy ugrás után hova érkezünk, ez főleg az ügyességi részeknél lesz nagyon bosszantó. Ez most egy kicsit lemarad a szokásos színvonalnál.






## FLUDD (FLASH LIQUIDIZER ULTRA DOUSING DEVICE)

Ez a kis hátunkra szerelhető kütyü központi szerepet kap majd a kaland során, lévén, hogy ennek segítségével tudjuk a legtöbb ellenfelet likvidálni, és a festékanyagot is ezzel lehet eltűntetni. A

legtöbb főellenfél ellen is hatásos a fegyver, általában a nyitott szájukba kell vele locsolni. A vízsugarat egyébként az R-rel lehet megnyitni. A hátunkon lévő tartály nem végtelen, ha esetleg kifogyna, a vízsugaraknál, vagy a vízben lehet őket újratölteni. A FLUDD-nak több különböző funkciója van, az alap: locsoláson kívül. Ezek aktiválásához meg kell találni a pályákon lehelyezett ládákat, amikben az új fúvócsövek lapulnak. Ez lehet Lebegő, Turbó, Gyorsító, vagy akár Rakéta fúvóka is. Ezeket felszerelve az új tulajdonságokat kihasználva odáig elérhetetlen helyek is elérhetővé válnak majd. A vízsugárral egyébként még mellékfeladatokat is elvégezhetünk, ilyen például az M szignó graffitik lemosása a falakról, illetve, ahol X jelölést látunk, ott is locsoljunk, jutalmunk egy speciális érme lesz.

Ha már szóba jöttek az érmék, lássuk milyen tárgyak is találhatók a játékban. Vannak ugye az alap érmék, ezekből 100 begyűjtése után kapunk egy extra életet, ezen kívül folyamatosan gyógyítanak is. A következő a sorban a kék érmék, ezeket a speciális érméket, a későbbiekben megnyíló boltban tudjuk majd beváltani extra cuccokra. Utoljára a piros érmék maradtak, mint mondottam ezekből minden pályán 8 darab van, és begyűjtésükért Naprme és egy élet is jár. Ezeken kívül néhanapján össze lehet futni zöld gombákkal (extra élet) kis és nagy üvegekkel, ezek a tartályunk vízkészletének a feltöltésére lettek kitalálva. Talán csak egyetlen egy dolgot hagytam ki ezek a gyümölcsök, amik nem másra, mint Yoshi etetésére valók! Bizony ebben a játékban (is) szerepel a zöld kis dínó, és most már végre meg is lovagolhatjuk! A különféle gyümölcsök hatására, aztán elképesztő tulajdonságokra is szert tehetünk, amik csak hasznunkra válhatnak utunk során. Yoshi-val menni egyébként nagyon jópofa, még azt az ugrás után a levegőben kalimpálok mozdulatot is tudja, amit először a Super Mario World 2: Yoshi's Island-ban láthattunk először. A képernyőn található kijelzőkre most nem trének ki, elég egyértelmű minden.

















## TÜNDÖKLÉS

Szóval ez a Mario most nem fog akkora vihart kavarni, mint az elődjei. De azt is le kell szögeznem, hogy ettől függetlenül egy nagyszerű játék. És a kinézete is igen lenyűgöző, elképesztő például a játékban használt vízeffektus, vagy ahogy Mario összefestékezi magát. Szeretem Mario világát, mert nagyon letisztultak a színek, és gyönyörűen állnak össze egy teljes kompozícióba. Szeretem Mario világát, mert rengeteg apró kis poénos dologra figyelnek a készítésekor, próbáljuk például ki, hogy a különböző lakosok hogyan reagálnak, ha pofán locsoljuk őket. Ha te is szereted ezt a világot, szerintem inkább elégedett leszel, mintsem csalódott, mert számtalan régi, de ismerős dologgal találkozni fogsz ismét, csak most egy még újabb köntös van rájuk húzva. Gondolok itt az ellenfelekre, a helyszínekre, a szereplőkre. Lesznek majd extrém helyszínek is a játékban (például az építkezős rész), ahol baromi nagy mélységek felett egyensúlyozhatunk centi-vékony padlókon. Nagyon szép játék ez a Sunshine, még ha a gép ennél jóval többet is elbírna, azért LÁTVÁNYBAN szinte az összes PS2-es játékot és sok X-eset is hazavág. A hangok persze kristálytisztán szólnak Dolby-ban a szokásos minőségben. Egy szónak is száz a vége a Sunshine egy kiváló játék, még ha nem is tökéletes. Hiszen az előző Mario játékok mindig iránymutatóak voltak a vetélytársaknak, most ez nem így történt, ettől függetlenül szórakozásra tökéletesen megfelelő, de balgaság lenne rá maximális pontszámot adni. Egyrészt, mert nem is ért annyit, másrészt meg én nem szeretnék abba a hibába esni, hogy minden játékot túlértékeljek. De függetlenül a pontszámtól, azért Mario még ezek után is a kedvencem marad.

Ui.: sajnálattal értesültem a hírről, hogy a Microsoft-nek sikerült felvásárolnia, az egyik kedvenc cégemet, név szerint a RARE-t, innentől kezdve tehát elfelejthetjük az összes RARE játék folytatását (Perfekt Dark, Conker's, Banjo, stb.) folytatásait Gamecube-on, mivel ezek a címek már X.-Box exkluzívak lettek. Ezt azért mindenki kalkulálja bele, aki GC-t akar venni, mert szerintem ezen programok nélkül lassan már kezdhetjük is temetni a GC-t. Asszem' ideje lesz, hogy elkezdjek gyűjteni egy X-re. **(Mit hallok?! Martin :)**
NA, lassan lefekszem. Reggel kilenc van.

*CSIPI M LEE*

**SUPER MARIO SUNSHINE**

**NINTENDO**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
7 blokk

✔ mario visszatér
× operatőr nélkül, kevés új ötlettel

**9 pont**

Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest, Szállás u. 21.

NINTENDO
GAMECUBE™



**Mario visszatér megtisztítani a világot.**
**Október 4-től.**






# URAIM, ÜDVÖZLET A HARCOSOK KLUBJÁBAN!




Mindenki, aki valamennyire is vonzódik a verekedős játékokhoz, és nem most bújt ki a tojásból, átesett annak idején a Mortal Kombat korszakon, így ezt a játékot valószínűleg senkinek sem kell bemutatnom. Más bolygók szülötteinek azért álljon itt a lényeg: az MK sorozat is a klasszikus ember-ember elleni, arénás, 2D-s bunyós játékiskolát képviseli, tehát az Yie Ar Kung Fu, International Karate és hasonlók kései, és sokkal fejlettebb leszármazottja. 1991-ben Street Fighter II mánia söpört végig a világon, soha annyian nem dobáltak pénzt verekedős játékautomatába, mindenki azzal nyomult. A játék legnagyobb varázsa a sok roppant jól kidolgozott karakter és azok speciális varázslatai, mozdulatai voltak. 1992-ben az MK még ezt is überelni tudta, még nagyobb tömeghisztériát váltott ki, mindent tartalmazott, amit a stílus megkívánt, érdekességei pedig a ketchupként ömlő vér, a valódi digitalizált kaszkadőrök és a kivégzések voltak. Mindkét játék megért számtalan folytatást, és szinte minden létező gépre jelent meg belőlük port is, így GBC-re és GBA-ra is. Most az MK pár hónappal ezelőtt Mortal Kombat Advance néven megjelent GBA portját vesszük szemügyre.

A gém alapvetően megpróbálja az első három MK játékot egyesíteni, sok hátteret és rengeteg karaktert felsorakoztat azokból. 24 harcos közül választhatunk – ha jól emlékszem ekkora kínálat egyik részben sem volt – igaz itt sem található meg az összes MK szereplő, no meg természetesen vannak alapvetően azonos karakterek is, akik csak színben, esetleg speckóban térnek el, ilyen a jó öreg Scorpion és Sub Zero több "fivére": Rain, Reptile, Ermac, Mystery és Noob Saibot (a fekete sziluett, visszafele olvasva az eredeti játéktervezők vezetéknevei). Hasonlóképp a Jade, Mileena, Kitana és Sektor, Cyrax, Smoke triók is azonos grafikát használnak, így az igazán egyedi karakterek száma már nem is olyan nagy.

A főjáték a szokásos, négy nehézségi létra közül választhatunk, mindegyikben egyre több és egyre keményebb ellenfeleket kell egymás után legyőznünk, a vége felé egy energiával többet is, majd jön a két nagyon kemény főszörny.




Három parallax layer szkrolloz a háttérben, sajnos a háttérgrafika konvertálása szörnyen sikerült, bűn ronda lett, a karakterek viszont azért rendben vannak. A hang még a legjobb az egészben a két multiplayer mód mellett, tetszett, hogy az eredeti digitalizált szövegeket itt is újra hallhatjuk. A játék mesterséges intelligenciája még a legpitébb fokozatban is (öt van) kicsit keményebbnek tűnik, mint a PC, Amiga és többi konzol verzióban, de azért még le tudtam nyomni, így más is el fog boldogulni vele.

A GBA-s MK tehát nem sikerült a legjobban, a ronda grafika és a túl kemény AI nagyrészt tönkreteszi az élményt sajnos, amit a jó hang, a sok karakter és a multiplayer valamelyest ellensúlyoz.

*Credo*

## MORTAL KOMBAT ADVANCE

**MIDWAY**

| | |
|---|---|
| grafika: | siralmas |
| játszhatóság: | elmegy |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | elmegy |

1-2 Játékos
link kábel

✔ bárhol mortal kombatozhatunk
× ronda grafika, könnyű fokozaton is túl kemény AI

**3 pont**



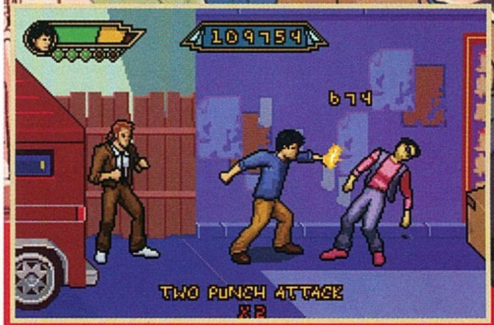





### LEGEND OF THE DARK HAND

# POFOZKODÁS HONG KONG-BAN



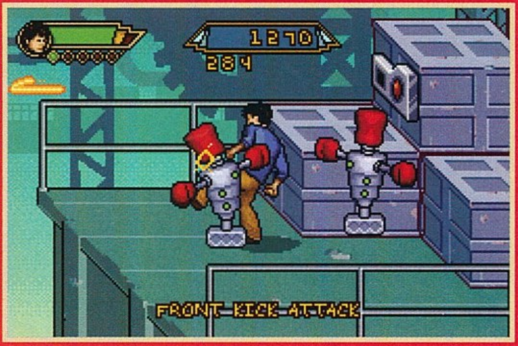



Jackie Chan (Arnie-val egyetemben) korunk legjobban fizetett filmsztárja, már beírta nevét a mozi történelmébe a rengeteg látványos akció-vígjátékával, nemcsak mint színész, de mint rendező, kaszkadőr, koreográfus, producer, író és sok egyéb is. Neve masszív aranyrudakat jelent, így nem meglepő, hogy őt is elérte a megrajzfilmsorozatosodás (hehe), hiszen manapság a tengerentúlon az ötlethiányban szenvedő rajzfilmesek már szinte mindent feldolgoznak, ami csak él és mozog, a Men in Black mozifilmtől elkezdve a Sabrina TV sorozatig. A hivatalos site szerint a Jackie Chan Adventures sorozat (amiben a 48 éves sztár fiatalodott is kicsit) eléggé népszerű, hiszen jelenleg már a 227-edik résznél tart, a jó nézettséget generáló rajzfilmek pedig manapság szinte kivétel nélkül kikötnek a GameBoy Advance LCD képernyőjén is, így jutottunk el az azonos című GBA játékhoz.

A gémet az ausztrál Torus Games fejlesztette, és igazán jó munkát végeztek, ez bizony nem a megszokott tizenkettő egy tucat rajzfilm-adaptáció minőséget hozza, nem olcsón licencelt mászkálós motorra pillanatok alatt rádobált unalmas pályákat vonultat fel, ahogy a többség, hanem egy igazán kiemelkedő, kifinomult, míves darab. Stílusát tekintve verekedős anyag, de nem az ember-ember elleni arénás vonalat képviseli, mint a Mortal Kombat, hanem azt a régen főleg Sega által tolt irányzatot, amiben térben is mozoghatunk ki-be, és egy képernyőn több ellenfelet kell lenyomnunk, akik ráadásul egyszerre támadnak (igaz 3-4 ütésre vagy rúgásra ki is fekszenek), majd X mennyiségű rosszarc kiiktatása után mindig haladhatunk egy kicsit oldalra tovább. Ennyire azonban nem primitív és monoton a cselekmény szerencsére, briliánsan, rajzfilm minőségben megrajzolt képernyőn hemzsegnek a szétrúgható és megüthető tereptárgyak is (az elején mindjárt ott egy szék, egy szélharang, egy lampion és egy szétrúgható tűzcsap), ezek nagyon színessé teszik az akciót, plusz nagyon sok tárgyat (és ellenfelet) fel is vehetünk, és rövid ideig fegyverként is használhatunk (az első képernyőn például a napernyőt). A sprite-ok is hatalmas nagyok és rengeteg fázisban vannak animálva, ráadásul felfele is haladhatunk ládákon, erkélyeken, háztetőkön át.

A sztori, mely szerint elrabolnak a Section 13 (ez a banda neve, melynek Jackie, a bölcs varázsló nagybátyja és 11 éves Jade nevű szeleburdi unokahúga is tagja) kínai boltjából néhány ősi karate támadásokat leíró tekercset (nekünk pedig ezeket kell visszaszereznünk természetesen), biztosan nem kapja meg jövőre a legjobb drámai forgatókönyv Oscart, de emellett nem is von le semmit a játék értékéből. Aki tehát kedveli a jó mászkálós-verekedős játékokat és/vagy nagy Jackie Chan rajongó, annak eme kártya is nagyon ajánlott.

*Credo*




## JACKIE CHAN ADVENTURES

**ACTIVISION**

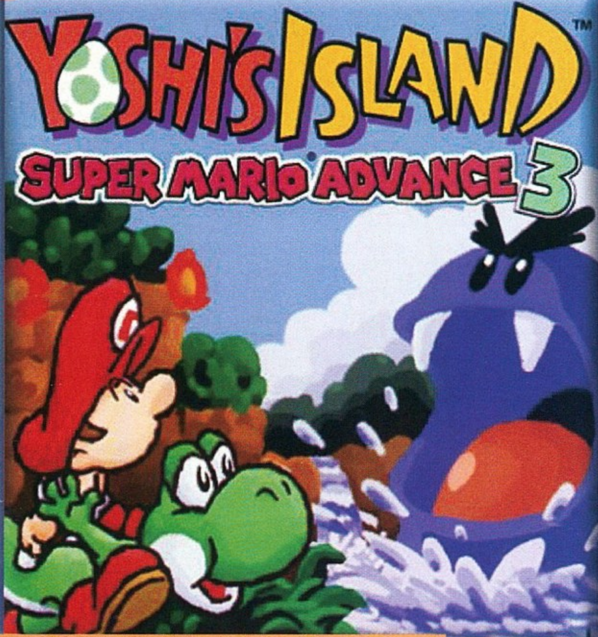
| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
mentés kártyára

✔ jó zene, grafika, gameplay, minden
× nincs igazán negatívuma

**9.5 pont**

## EGY BÉBICSŐSZ DINÓ KALANDJAI






A Mario sorozatot nyilván egy GameBoy Advance tulajdonosnak sem kell bemutatnom, hiszen Mario, az olasz vízvezeték-szerelő, aki már Hollywoodot is meghódította, a Nintendo legfőbb kabalafigurája már több évtizede. Testvére Luigi, és barátai Yoshi dinó és Barack Hercegnő, továbbá ellenségei a teknősbékák szintén közismertek. GBA-n a Yoshi's Island a negyedik Mario játék, volt egy Mario Kart Advance című gokartos anyag és három platformer a Super Mario Advance sorozatban. Igazság szerint egyik sem volt eredeti GBA fejlesztés, mindegyiket korábbi NES és SNES játékokból portálták, a jelen cikk tárgyát képező Yoshi's Island például az 1995-ben megjelent Super FX2 3D gyorsító chip-et használó SNES-es Super Mario World 2 átirata, aki SNES játékos volt, és csak a számokat figyeli, meg is keveredhet egy kicsit. Azért a GBA tulajok kaptak egy kis pluszt is, minden világban találhatunk egy olyan pályát, ami az eredeti SNES játékban nem szerepelt.



Ebben a Mario epizódban nem is Mario-t irányítjuk, hanem Yoshi-t, a zöld dinót (a játék a faját is Yoshi-ként definiálja). A nagyon jópofa intróban megismerhetjük első találkozásuk történetét, miközben egy zenedoboz szolgáltatja az audio aláfestést. Egy gólya éppen azon tüstenkedik, hogy leszállítsa az újszülött fivéreket, Mario-t és Luigi-t leendő szüleikhez, ám a gonosz Kamek, a magikoopa elragadja Luigi-t, Mario pedig az összecsapás hevében lezuhan a mélybe, éppen Yoshi szigetére, még pontosabban a dinó hátára. Yoshi és barátai, a többi Yoshi elhatározzák, hogy a mellékelt térkép segítségével az akkor még tehetetlen csecsemő Mario-t leszállítják rendeltetési helyére, így indul a kalandunk Yoshiként.

A játék természetesen klasszikus, Mario stílusú platformer, a motor 8 irányba scrolloz, de rendszerint csak jobbra kell haladnunk, amíg el nem érjük a pálya legszélét. Ha Yoshi megsérül, Mario leesik a hátáról, ilyenkor a csillagok elkezdenek visszaszámlálni, és addig kell Mario-t újra elkapnunk, amíg el nem fogynak, különben egy életünk bánja. Yoshi mozgáskultúrája elég gazdag, lehet vele egy kicsit lebegni a levegőben, és megehetjük az ellenfeleket is, akiket aztán fegyverként kiköphetünk, vagy rakhatunk belőlük tojást, ami ezután kézigránátként funkcionál. A későbbi pályákon – ha minden igaz – lesz "földrengető" támadásunk, továbbá síelhetünk és különféle járművekké is átalakulhatunk.

Nekem a legjobban a játék roppant eredeti grafikája jött be, olyan hatású, mintha gyerekek rajzolták volna zsírkrétával, de természetesen teljesen profi. Érdekesség még, hogy ebben is választható egy külön link kábeles multiplayer minijáték a főmenüből, ahogy az előző két Super Mario Advance-ben is, sajnos ezúttal is ugyanazzal az eredeti Mario Bros. arcade játékkal találkozhatunk, mint az előzőekben, ami jó annak, aki csak az egyik részt vette meg, de erősen kiábrándító a gyűjtők számára. Ezt az apróságot leszámítva a játék tényleg egy remek platformer.

*Credo*

### YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO ADVANCE 3

**NINTENDO**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | jó |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | jó |

1–2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✓ remek szórakozás kicsiknek és nagyoknak egyaránt
× a mario bros. helyett lehetne új multiplayer minijáték

**8.5 pont**





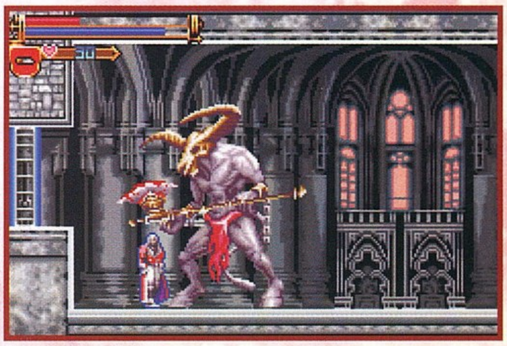
## DRACULA MEGÖLÉSE, HUSZONEGYEDSZER






Nem könnyű a Castlevania című játéksorozatról röviden írni, ugyanis a téma egy könyvet is simán meg tudna tölteni. A Konami a sorozatot 1986-ban indította el, ami azóta 20 további folytatást élt meg (portokkal és lokalizálásokkal talán már 100 game is kijön), több rész jelent meg GB-n is, sőt a Harmony of Dissonance GBA-n sem az első Castlevania játék, a Circle of the Moon megelőzte.

A játéksorozat Dracula gróf és egy vámpírvadász família örökös harcát mutatja be nagyon hosszan, végtelenül részletesen kidolgozva, mint egy gigászi családregény, amihez képest az Üvöltő Szelek kismiska. Az egész (legalábbis az eddig megjelent játékokat vizsgálva) Sonia Belmont-tal, az első vámpírvadásszal kezdődött 1450-ben, amikor is a nő megölte Dracula grófot. A hölgyet rengeteg rokona követte a szakmába, és mindmind újra megölték a feltámasztott gonoszt, próbálták a maradványait még inkább megsemmisíteni, de valahogy mindig megtalálta az utat vissza az élők világába. Idővel a Belmont családnév kihalt, de vérségi leszármazottak még 1917-ben játszódó játékban is akcióztak. Érdekesség, hogy a játék készítői annyira belegyúrtak a sztoriba minden enyhén csatolható legendát, mítoszt, tényt és irodalmat, hogy a Bram Stoker regényben mellékszereplő Quincey Morris is Belmont leszármazott lett, Báthory Erzsébet pedig az egyik játékban Dracula segítője.



Ebben az epizódban Juste Belmont a vámpírvadász, aki felkerekedik Maxim Quincen cimborájával, hogy elrabolt gyerekkori barátjukat (és talán plátói szerelmük tárgyát), Lydie Erlanger-t kimentsék Dracula gróf elfeledett, titkos kastélyából. Természetesen lányos arcú hőseinknek (a japánoknak valahogy mániájuk, hogy a 17-edik század férfiait így ábrázolják) sok kalandban és árulásban lesz részük, amíg a három alternatív megnyerés egyikéhez elérnek.

A gém – ahogy a sorozat legtöbb tagja – egyébként egy 2D-s, 8 irányba scroll-ozó, klasszikus Metroid/Turrican szerű mászkálós játék. Érdekessége, ami nagyon jól sült el minden epizódban, hogy az akciójátékba egyben egy RPG is integrálva van. Ez úgy jelenik meg, hogy RPG szerűen fejlődünk, erősödünk, aggathatunk magunkra fegyvereket és ruhákat, továbbá olvashatunk statisztikákat az ellenfelekről, és nem utolsó sorban rengeteget varázsolhatunk. A játékban hihetetlenül sok munka van, főleg grafikai és pályatervezési, és a gép effekt-lehetőségeit is rendesen kihasználták a programozók, sok ellenfél és háttérelem rotozoom-ol például. Sajnos a roppant tehetséges grafikusoknak a jelek szerint voltak rosszabb napjaik is (vagy talán a játékon dolgozó egyes művészek sokkal gyengébbek voltak társaiknál), ugyanis néhol az általában király háttérgrafika nagyon lepusztulttá válik, érdekes módon a játék elejére ez jellemzőbb.

Ez a Castlevania is egy igazán gigászi játék, egyike a kötelező GBA anyagoknak, így mind az arcade, mind az RPG beállítottságú játékosoknak ajánlom.

*Credo*

### CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

**KONAMI**

| | |
|---|---|
| grafika: | jó |
| játszhatóság: | kiváló |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
mentés kártyára

✓ briliáns mászkálós-rpg kombináció
× a zene nem nagy szám és a grafika is néhol gagyi

**9 pont**






Viszonylag keveset tudok a Sabrina a Tiniboszorkány licencről, mivel még egy ilyen terméket sem láttam/olvastam, igaz több is megy most párhuzamosan különféle nálunk is fogható TV csatornákon. Eredetileg a jelenség képregényként indult Amerikában, majd 1971-ben rajzfilmsorozat is lett belőle, állítólag olyan pszichodelikus villogó színekkel, hogy még a Pokémon-nál is veszélyesebb lehet az epilepsziásokra nézve. Hosszú szünet után, 1996-ban ismét fel lett melegítve a káposzta, a hollywoodi producerek nyilván felismerték a Buffy, Angel és Charmed (nálunk nem játszott Shannen Doherty – Alyssa Milano boszis sorozat) sikeréből, hogy a mai tinédzserek fogékonyak a mindennapos problémáikkal burkoltan foglalkozó, főleg okkult témákat körbejáró 45 perces alkotásokra. Az új Sabrina mondjuk sitcom lett (szituációs komédia, ismérve a 25 perces hossz és a le nem állítható röhögőgép, mint zenei aláfestés), melyben egy Melissa Joan Hart nevű sok férfimagazint megjárt 26 éves színésznőt bízták meg a feladattal, hogy adja ki magát 16 éves boszinak. A többi – ahogy mondják – már történelem, jött Britney vendégszereplése, jött a sorozaton alapuló rajzfilmsorozat és jöttek a játéklicencek is. Én először egy gyenge PC-s kalandjátékkal futottam össze, majd az új rajzfilmen alapuló GBC platformerrel, most pedig GBA-ra is kijött egy Sabrina, ami a sitcom-on alapul, és ismét mászkálós-ugrálós darab.



Bár a címből arra számítottam, hogy a game legalább a tizenéveseket célozza meg, hamar rájöttem, hogy ez bizony sokkal fiatalabb korosztálynak szól. Nagyjából 4-8 év közé saccolom az általa megcélzott réteget, idősebbeknek ez a játék már túl primitív, könnyű és unalmas. Egy klasszikus 2D-s, 8 irányba scrollozó motorban kell mászkálnunk és ugrálnunk, ráadásul az ellenfelek is teljesen helyhez kötöttek, szüntelen egy helyben animálnak (a kártya keveri magát, teáskanna gőzölög, TV szikrázik és hasonlók). A háttérgrafika

## DEDÓ A KÖBÖN

sem változatos, legalábbis az eddig általam teljesített 6-7 pályán végig ugyanabban az ódon házban bolyongtam, szerintem a helyzet gyökeresen nem változik később sem. Egy kicsit színesíti a pályákat, hogy a hátsó falon levő ajtókon más folyosókra is átmehetünk, persze így sem nagy a bejárható terület, továbbá belebotolhatunk néhány primitív minijátékba is, például kártyás memóriajátékba és a jó öreg pittyegős Simon játék klónjába. Természetesen, mivel boszorkányt irányítunk, varázsolnunk is kell, ahogy haladunk előre, néhány pálya elején vagy végén új varázslattal bővül a repertoárunk, amiket fix helyeken elkasztolhatunk, amennyiben megfelelő szinten tartjuk a manánkat üveggömbök gyűjtögetésével. Mágiából biztosan lesz még sok, én eddig kettőt találtam, az egyikkel el lehet altatni az ellenfeleket, a másikkal az üres virágcserepekbe égig érő paszulyt varázsolhatunk, amin felfele haladhatunk tovább.

Dióhéjban nagyjából ennyi van a Sabrinában, tehát azoknak, akik már el tudják olvasni e sorokat, nem ajánlott, de óvodáskorú gyermekeknek örömet okozhat, viszonylag kevés békés GBA játékkal találkoztam, ami ennyire azt a korosztályt szólítja meg.

*Credo*

### SABRINA THE TEENAGE WITCH

**UBI SOFT ENTERTAINMENT**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | közepes |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | közepes |

1 Játékos
jelszavas mentés

✔ jó választás óvodás korúaknak
× idősebbek nagy ívben kerüljék

**4 pont**

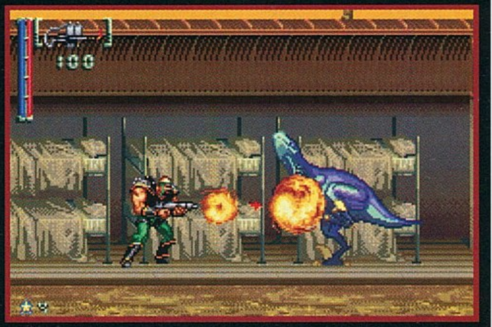




## TE TÚRSZ, Ő TÚR, ÉN TÚROK




Csak halvány emlékeim vannak a Turok sorozat eredetét illetően, ami kivételesen nem a játékvilágon kívülről licencelődött, hanem egy eredeti Nintendo 64 (majd később PC) game-ként látta meg a napvilágot. Az alapszitu elég furcsa volt, egy FPS keretében dzsungelben kellett rohangásznunk egy indián vadász bőrében, közben dinoszauruszokat kellett mészárolnunk néhol primitív és néhol nagyon fejlett fegyverek segítségével. Az eredeti anyag egy ponton volt igazán forradalmi: addig a játékokban fix animációval múltak ki az ellenfelek, a Turok-ban viszont mindig máshogy, attól függően, hogy hol találtuk el őket (egy dinó fejének lerobbantása után a test például azonnal úgy dőlt el, mint egy fa). A sorozat azóta elég sok részt megért (nem is számoltam), lett belőle képregény is, talán még más kapcsolt produktumoknál is fel lett használva a név, most pedig egy GameBoy Advance játék is született belőle, amit a tehetséges francia RFX Interactive fejlesztett.



A game első ránézésre egy Contra klón, az első néhány pályán jobbra kell haladnunk, dombokon fel, dombokon le, néhol egy-egy barakkon át. Idővel azonban megjelennek a létrák és liftek is, pár pálya múlva pedig már egy rendes 8 irányba scrollozó platformerben találjuk magunkat. A játék grafikája kiváló, mind a képregény stílusú átvezető képek, mind a hátterek és sprite-ok igazi (általam nagyon kedvelt) európai stílusban vannak megrajzolva, nagy részletességgel és sok színátmenettel.

A történet szerint 1886-ban indián hősünk, Tal'set, a Saquin törzs utolsó túlélője harcol Tobias Bruckner, népének mészárosa ellen, amikor egy dimenziókapu magába szippantja a küzdő feleket. Tal'set a különös dinóktól és futurisztikus (legalábbis a 19-edik századhoz képest) katonai technológiától hemzsegő alternatív dimenzióban sem tesz le a vérbosszúról, találkozik és szövetkezik a Folyó Embereivel, és barátságot köt Djunn-nal, a törzs legerősebb harcosával, aki megígéri, hogy segít hősünknek ellenfele megtalálásában és legyőzésében. Djunn azt is elmeséli, hogy dimenziója, az Elveszett Világ nem volt mindig ilyen, az élő és mechanikus szörnyek csak a közelmúltban tűntek fel, és ezek mögött is a közös ellenség, Bruckner áll. A játék indításakor választhatunk, hogy Tal'set-tel vagy Djunn-nal vágunk-e neki a kalandnak, és indul is a buli.

A gém tehát egy átlagos Contra beütésű, de annál kicsit fejlettebb mászkálós anyag, különösen tetszett benne a sokfajta fegyver (harci fejsze, tüskés jojó, pisztoly, Uzi, shotgun, lángszóró, rakétavető és egyéb nyalánkságok) és azok kiválasztása (hősünk körül köröznek a lehetséges fegyverek a shoulder gombok nyomásakor), de sajnos ezeket leszámítva viszonylag monoton, könnyen megunható az anyag.

*Credo*



### TUROK EVOLUTION

**ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | elmegy |
| zene / hang: | jó |
| hangulat: | közepes |

1-2 Játékos
jelszavas mentés
link kábel

✔ igényes grafika, jó fegyverek
× hamar megunható

**7 pont**

gba



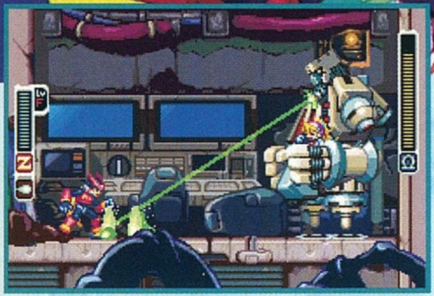

# Megaman Zero

## HASTA LA VICTORIA SIEMPRE

Rockman a Capcom egyik legnépszerűbb karaktere, aki vissza-visszaköszön mindenféle játékstílusban, GBA-n eddig főleg egy izometrikus RPG sorozatban szerepelt. Én személy szerint mondjuk a kékruhás, sisakos hősben semmi különlegeset nem látok, jobban favorizálom a Street Fighter II szereplőit, de bizonyára sok Rockman rajongó van, nem véletlenül tolják a karaktert annyi anyagban. Érdekes módon Rockman Japánon kívül át lett nevezve Megamanre, így mi és amerikai barátaink leginkább így ismerjük, én is ezentúl ezen a néven utalok rá. Ennek oka talán az lehet, hogy volt régen Európában egy Boulder Dash klón sorozat Rockman cím alatt. Megaman népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, hogy a valószínűleg a témában nagyon jártas site-ok szerint ez már a 44-edik valamelyik nevével fémjelzett játék, a különféle portokkal és lokalizálásokkal ez a szám talán 150-re is felugrik.

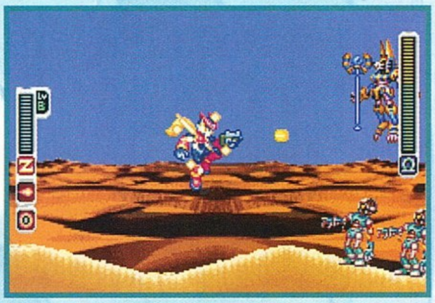
A történet számomra kissé zavaros, lehet, hogy akik már belemélyedtek a korábbi Megaman játékokba, jobban képben vannak, de az is lehet, hogy ez a sztori egyáltalán nem kapcsolódik a többihez. A látványos intróban egy Ciel nevű, Megaman-hez hasonló ruhát viselő tudós lányt láthatunk, amint sok sisakos katona és több hatalmas mechanikus gólem elől menekül egy színes erdőn át. őt sok Che Guevara sapkás ellenálló kíséri és védi, a végére mind el is hullik mellőle, továbbá van mellette egy rá hasonlító "Mini-Me" is, egy kis robot vagy manó, ő is feláldozza magát, hogy felébressze az út végén megtalált, hibernált Megaman Zero-t. Itt meg is kapjuk Megaman irányítását, és az önfeláldozó hősi halottak küldetését folytatjuk, megpróbáljuk Ciel-t épségben visszajuttatni az Ellenállás Bázisára.

Ez egy minden részletében tökéletesen kivitelezett 8 irányba scroll-ozó, Metroid/Turrican szerű mászkálós játékmotorban történik. Igaz a pályák felépítése, ahogy a Turok Evolution-ben is, itt is inkább Contra szerű, lineáris pályatervezés, ameddig eljutottam szinte alig voltak létrák, és egyáltalán nem voltak elágazások, mindez persze a későbbi pályákon változhat, és a teljesen akcióorientált, tájékozódó képességet igénybe nem vevő Contra gameplay-jel sincs semmi baj. A bázisra visszavezető úton Ciel testi épségéért is felelünk, majd a bázis után már egyedül akciózunk, és választhatunk is különféle küldetéseket. A játék egy nagyon kis RPG beütést is kapott, ez pedig talán a Castlevania-hoz hasonlítható, annál azonban sokkal egyszerűbb. A karakterlapon nézhetjük meg a státuszunkat, választhatunk elementált, elsődleges és másodlagos fegyvert, továbbá menedzselhetünk manókat, amik Tamagotchi szerűen fejlődnek, és menet közben támogatnak minket.



A gém minden téren totális telitalálat, nekem nagyon bejött, valószínűleg egy akciójáték-rajongó sem fog csalódni benne, aki kedveli a Turrican-t vagy Contra-t. Talán egyetlen dolog van, amin szerintem még lehetett volna javítani: ha több érdekesebb fegyver kerül az arzenálunkba, amikkel átlós irányba is célozhatunk, vagy legalább amiknek nagyobb a szórása.

*Credo*



### MEGAMAN ZERO

**CAPCOM**

| | |
|---|---|
| grafika: | kiváló |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | kiváló |
| zene / hang: | kiváló |
| hangulat: | kiváló |

1 Játékos
mentés kártyára

✓ talán a legjobb gba-s akciójáték eddig
× a fegyverek egyszerűsége és alacsony száma

**9.5 pont**







colin|mcrae|rally|2.0

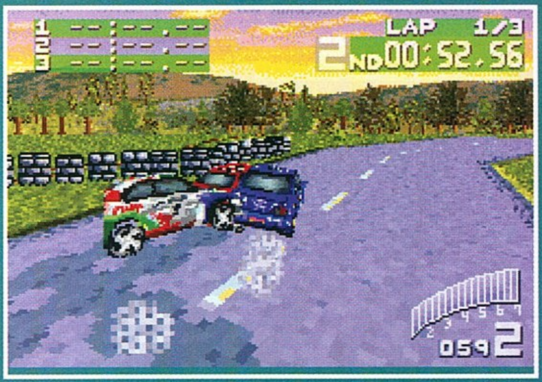
## DAGASZD A SARAT COLIN!

Colin McRae nevét mindenki ismeri, még azok is, akik jelen sorok írójához hasonlóan semmit nem konyítanak a rally sporthoz, hiszen a bajnok nevével árult autós játékok is jó ideje hódítanak már, és az ilyen jellegű produktumok csúcsát képviselik PC-n és nagykonzolokon. Hordozható gépeken a Colin McRae Rally első része GameBoy Color-on jelent meg, csak a második ért el GameBoy Advance-re, amit a számomra ismeretlen angol cég, a Spellbound Interactive fejlesztett.




Az első megjelent GBA game-től egészen a közelmúltig ezen a platformon az autós játékok úgynevezett Mode 7 technológiával készültek, ami elnevezés még a SNES időkből származik, a hardver rotozoom regisztereket változtatják a fejlesztők az erre alkalmas gépeken (SNES, GBA) rasztersoronként, így be tudják dönteni a játékteret perspektivikusan, mint egy sík lapot. Azonban a közelmúltban a tehetségesebb fejlesztők ezen továbbléptek, valódi textúrás 3D engine-ekkel kezdtek el autós játékokat írni, két ilyen komolyabb darab jelent meg eddig, a V-Rally 3 és a múlt hónapban kivesézett ATV, de a hírek szerint sok ezeknél is nagyobb dobás van fejlesztés alatt. Ezek ismeretében a Colin 2 a pályamegjelenítés technológiáját nézve roppant gyenge, hiszen a már nem trendi Mode 7-et használja, ráadásul szörnyen ronda textúrákkal, és a rengeteg pálya széli fa, bokor, kerítés és egyéb tereptárgy is mindig felénk néző 2D-s sprite. Viszont az autókat valós idejű 3D-ben jeleníti meg a motor, sprite-ba rendereli őket, ez pedig dicséretes és trendi, igaz a járgányok poligonszáma alacsony, néha kilógnak a sprite-ból, és láthatatlanná válik egy részük, és a kamera közelében nagyon kockásodnak is, ugyanis az autók fix méretben renderelődnek, e felett a távolság függvényében hardver zoom-mal változik a méretük. A 3D-s autók egyébként nagyon jól, fizikailag korrekten mozognak – ez nagyon tetszett a játékban –, lehet borulni és kétkerekezni is, és bár az autót nem lehet összetörni, a járgányok és az úttest sározódása is tökéletesen meg van oldva, jókat lehet dagonyázni, hehe. Tetszett még a korrekt kamerakezeléssel dolgozó replay (Gran Turismo hatás), az, hogy a pályáról is lemehetünk hosszan, hogy vannak fellökhető tereptárgyak, hogy ha bénázunk, akkor is továbbmehetünk a következő pályára, és a ronda, de eredeti menürendszer is bejött.

A Colin-ban két fő játékmód közül választhatunk: van lehetőségünk klasszikus, magányos, navigátoros rally-t is nyomni (Rally mód), de versenyezhetünk három másik autó ellen is (Arcade mód). Mindezeket, ha minden igaz (csak egy géppel teszteltem) egyszerre négyen is játszhatjuk link kábel segítségével, sőt van külön Single Pak Multiplayer mód is, aminek indításával egy kártyáról is nyomulhatunk négyen a kábellel, ilyenkor természetesen a többiek gépére egy butított játék töltődik le, de így is bulis a dolog. Összességében kicsit többet vártam a nagy címtől, mint ronda grafikát és Mode 7-et, de ezeket leszámítva nem rossz ez a játék, a 3D-s autók, a kiváló fizika, a sározódás és a multiplayer módok sokat javítanak rajta.




*Credo*

### COLIN McRAE RALLY 2.0

**UBI SOFT ENTERTAINMENT**

| | |
|---|---|
| grafika: | elmegy |
| játszhatóság: | jó |
| szavatosság: | közepes |
| zene / hang: | közepes |
| hangulat: | jó |

1-4 Játékos
1 kártyával is link kábel
mentés kártyára

✓ 3d autók, multiplayer, jó fizika, sok sár
× mode 7 pályák, szörnyű grafika és sok egyéb apróság

**6 pont**

**Szasztok öthetvenhat konzolosok! Csipi előző havi csevegője a vártnál kisebb port vert fel, úgy látszik, szépen megedződtetek az évek során; nem baj, jó szolgálatot tesz ebben a cudar világban! (De szépen mondtad, te költő! :) Gondoltam azért rosszból is megárt a sok, kitépem inkább a stafétát Csöpi markából – a játéktesztelő maradjon a kaptafájánál és Mariózzon! Kapás Gábor – ügyeletes Csevegő-gépelőnk – a jelek szerint végérvényesen elindult a férfivé válás rögös útján és elfelejtette behozni az aktuális irományokat (remélem nőnél volt, nem máshol... :) Ebből kifolyólag a Csevegőt kizárólag emailekből raktam össze és mivel volt köztük februári-márciusi érkezésű is (Martin malmai lassan őrölnek :), igyekeztem alaposan megnyirbálni őket, hogy mindenkire sor kerüljön. A fentiekből adódóan talán lesz egy olvasótól több irományis és esetleg néhány válasszal már el is késtem – kérem, próbáljátok értékelni az igyekezetemet...**

Üdv mindenkinek! Szeretnék köszönetet mondani, illetve gratulálni, hogy végre összehoztatok egy épkézláb számot. Nem azt mondom, hogy a ti hibátok, hogy nem volt elég hajtóerő bennem, hogy kiolvassam minden cikketeket, mint azt anno 2 éve tettem. Pont egy éve, hogy teljesen ellaposodott az egész. És még egyszer mondom, nem miattatok, hanem a köcsög fejlesztők miatt. Egy ujjamon meg tudom számolni, mik azok a cikkek, amiket szívből olvastam az utóbbi időben: a konzol-visszatekintő, FFVI, FFC, és a király MGS2 teszt. Meg még 1-2 poén cikk, de az nem a játéknak volt köszönhető, hanem a tesztelőnek. És most látom, hogy kezdtek erre ti is rájönni, az új próbálkozások egyszerűen fenomenálisak. Böjti, Miki, egyszerűen istenek vagytok a retro rovattal!

**(Tudod van erre egy ōlég alpári közmondás: "Sz*rból nem lehet várat építeni, csak sz*rvárat". Tényleg örömmel tölt el, hogy te ennyire meg vagy elégedve velünk – és ha jobban belegondolsz, elég stabilan áll ez a vár, amit mostanában, hála a kiadóknak, igencsak kétes anyagokból vagyunk kénytelenek gyúrni! Martin)**

Király volt a GyU ismertető is és végre a Csevegő is visszatért a régi hangulathoz, és ezt neked köszönhetem, MARTIN! Csak így tovább fiúk! Reiker ne legyen ennyire tárgyilagos! FLES, Budapest.

**(Reiker azt üzeni, hogy ha nem lenne ennyire tárgyilagos, akár Csipinek vagy Veres Mikinek is hívhatnák, és ugye nem úgy hívják ;) Ha ismernéd tudnád, hogy néha annyira savanyú is tud lenni, mint egy vödör frissen facsart citromlé... Martin)**

Szia Martin. Tudom hogy szereted ha dicsérnek, hát megkapod: Dics-Dics. Ha azt mondom, hogy jobb forgatni a Konzolt mint Playboyt v. Tutti Fruttit ugye nagy szó. Nem? Tényleg a legszebb hazai kiadvány. Oszi, Budapest

**(Oszi, drága barátom, az előző levél után rohamosan dagadó önbizalmam már-már elöntéssel fenyegeti a pesti Alsó-rakpartot. Végre egy műértő, aki ugyanazt látja a design-ban, amit én igyekszem beletenni! Kösz! Martin)**

Szeva Martin! Lehet, hogy uncsi, hogy minden megjelenéskor megírom, milyen király lett az újság, de sebaj, megint megteszem. Szóval nagyon jó lett, überf*sza!!! Tök jó a GC-s címlap is. Mostanában a régi játékok éltetnek... Mivel a maiak igencsak rongy-kategóriásak. Komolyan mondom, deklarálnod kellene, hogy azok, akik már 10 évnél régebb óta játszanak, nyugodtan vonjanak le 3 pontot minden játék értékeléséből... Weisz Roland, Herend

**(Ezennel degradálom, hogy mindenki, aki a '80-as évek (mára) retro játékain nevelkedett, vonjon le 2 pontot az értékelésekből! Ne hármat, mert az sok. A pont, amit levontok 2 legyen, ne 4, ne 5. A nyúl az? Neeem, a nyúlon túl! Majdnem berittyentettem. Vén hülye b***ráns! Martin)**

Helló konzolosok! Levelem egyik fő célja, hogy köszönetet mondjak Martinnak, Veres Mikinek és Böjtös Gábornak. Hogy miért? Először is Martinnak azért, mert engedélyezte a 4 oldalas SNES+SMD cikket, BG-nek, és Mikinek meg azért, mert végrehajtották ama nemes tettet, hogy elkészítették! És a válasz arra hogy folytassátok: IGE-EEN!!!!

**(Ez a levél meg válasz azoknak, akik megkérdőjelezik a Retro rovat létjogosultságát! Martin)**

Már a Ring Of Red címlapú újság is aranyat ér Martin konzol történelmes cikke miatt (GvM-et azóta kedvelem, mondjuk a DMC cikke információ hiánya miatt nem tetszett!) Na üdv+minden: Marcus-cus (S. Dávid)

**(Információhiány? Egy gyönyörű szerelem történetéről szólt! Több infó van benne, mint az Arany Oldalakon... Snif-snif, el is érzékenyülök, ha rágondolok. Martin)**

Üdv 576 Konzol! Messze kinn a Galaxis Nyugati Spirálkarjának soha fel nem térképezett, isten háta mögötti zugában található egy sehol sem jegyzett sárga nap. Durván kilencvenmillió mérföldre tőle kering egy tökéletesen jelentéktelen, kékeszöld bolygócska, melynek majomtól eredő civilizációja oly döbbenetesen primitív, hogy a kvarcórát még mindig pompás dolognak tartja. Ez a bolygó a következő problémával küzd vagy inkább küzdött: az ott élők többsége ideje nagy részében boldogtalan volt. Számos megoldást javasoltak a probléma gyógyítására, ezek azonban többnyire zöld és piros hasú papírok mozgásához kapcsolódtak, ami meglepő, hiszen végül is nem a zöld és piros papírok voltak boldogtalanok. Így hát fennmaradt a probléma: jókora tömegek voltak elkeseredve, és sokan közülük nyomorúságosan érezték magukat, még azok is, akiknek volt kvarcórájuk. Többen mindinkább úgy vélték, hogy kár volt lejönni a fáról. Mások egyenesen azt állították, hogy felmenni is kár volt rá, jobb lett volna, ha ki se bújnak az óceánból. Ám egy csütörtöki napon, csaknem kétezer évvel azután, hogy valakit felszögeztek a fára, mert azt mondta, milyen remek is lenne, ha az emberek a változatosság kedvéért kedvesek volnának egymáshoz, egy dunántúli kávéházban magányosan üldögélő fiú rájött, hol volt kezdettől fogva a hiba, és hogyan lehetne a világot kellemessé és széppé tenni. A megoldás ezúttal helyes volt, bevált volna, és még csak föl se szögeztek volna senkit sehova: miért is ne lehetne az 576 Konzolban is Hónap Dumája?

**(Ki tudja, mit hoz a jövő? ;) Ez egy kacsintás, értsd, ahogy érteni akarod! Martin)**

Tulajdonképpen ezért írtam ezt a kis bevezetőt. Ilyen kevesen tettek volna x-et a kérdőíven az előtte álló kis rublikába? Hmm? Pedig Ti biztosan szupi kis HD-t tudnátok írni, hiszen némelyik cikk is felér néha egy HD-val.

**(Akkor akár úgy is veheted, hogy minden hónapban van HD, nem? Martin)**

És most egy-két kérdés: 1. Lesz-e a Bouncer-nek folytatása?

**(Nem tudunk róla. Martin)**

2. Lesz-e FFXII, és ha igen, akkor ismét offline lesz-e?

**(Offline, hála istennek! Martin)**

# Csevegő




3. Olvastam az interneten, hogy a FFI és az FFII kijön GBA-ra is. Ez igaz? Én nem hiszem, mert hát ugye Nintendo, meg Squaresoft nem igazán játszópajtások egymással... Na viszlát: Egy Square fan: zombie-nyuszie

**(Igaz, kijönnek! Martin)**

Üzenet a Gyűrű Szövetségesének! Gandalf, Nagy Hatalmú Varázsló, Szőrőstalpú Hobbit Frodo jó barátja! Igen nagy utat tettél meg, barátom, amig idáig eljutottál. A kitartás Gandalf, amivel rendelkezel, legendák szövevényes meséiben évszázadokon keresztül él és élni fog. Hosszú volt az utazás, bizonyosan megfáradtál. Régóta úton vagy már. Barátom. Társam. Tudtad-é, hogy egymást nem ismerve, 16 esztendővel ezelőtt együtt vágtunk neki a komodori-hegyoldalnak?

**(Óööö, remélem nem Szarumánnak tetszik lenni? Martin)**

Szinte gyermekek voltunk. Szívünkben Istenek támogatását remélve indultunk el, a hosszú úton, ámbátor te hamarabb érted el a hegyoldal tövében leledző Sznesz folyót, mint jómagam. A komodori hágón átkelve új barátok és igaz szövetségesek csatlakoztak hozzánk. Emlékszel-é, Gandalf, a komodori hágó sötét barlangjában lakó Krea Tsures-re? Vagy éppen Mhaniak Mhanshoun-re, a bolond boszorkányra?

**(Jóhogy! Jártam is vele, de aztán dobtam... Martin)**

Azok voltak a szép idők, barátom. De elmúltak. Mikoron én is sikeresen elértem a Sznesz folyót, lelkem megfiatalodott. A folyóban megtaláltam egy olyan anyagot, melyből Nhin Ten, a Varázsló segítségével előállíthattam a Végső Fantázia manaregenáráló italt tartalmazó üvegcsét. Ez volt a varázslók aranykora. Sikeresen felvettük harcot a világunkra törő Gonosszal, amely nem átallott különböző formákban életünkre törni. A Toronyba húzódtunk vissza.

**(Mondom, Szarumánnak tetszik lenni! Martin)**

A Gonosz egy időre visszavonult, azonban tudtuk, eljő még az idő, mikoron ismét szembe kell szállnunk Vele. A Jó és a Gonosz örök harca ez, a Gonosz és a Varázslók harca. Sok sikert kívánok a küldetésed teljesítéséhez, védelmezd a Tronyot, védelmezd a Gyűrű Hordozóját, Zsákos Frodót, és add át néki idvezletem, csakúgy, mint kis csapatod többi tagjának! Isten segítsen utadon, vigyázz asszonyodra, Othet Van Hhaat-ra is! Egyre szebb, bár mióta utoljára láttam, kissé lefogyott.

**(Rég láthattad, egyre hízik és ez alig kerül valamivel többe! Martin)**

Köszönöm hű társam, hogy meghallgattad egy vén varázsló szavait. Isten véled, Gandalf! Rhiivas "Macskaszemű" Ghergo, ShaturdaiPlace

Csá 576 konzol! Először is gratulálni szeretnék az újsághoz. Nagyon király. Másodszor. Egy kérdésem lenne hozzátok. Egy görköris újságban olvastam egy új játékról ami ugyanolyan lesz mint a Tony Hawk Pro Skater 3, csak korisokkal. A címe pedig Rolling lesz. A kérdéseim: hallottatok már a játékról? És ha igen, nem tudjátok mikor jelenik majd meg? Bizkit from Budapest

**(A Rollingot a Rage fejleszti, PS2 megjelenés 2003 február, a többi platform – X, GC, GBA – ezután jönnek. Reiker szerint annyira gagyi, hogy annak idején még a Hírekbe sem rakta be. Martin)**

Helo Martin! Csak nemrég ébredtem rá, hogy konzolfüggő vagyok, ezért nagyon sok pótolni valóm volt. 3 nap alatt 12 régebbi számotokat olvastam el.

**(Vazzeg, az nem lehetett egy egyszerű mutatvány! :) Martin)**

Tele van a fejem tudománnyal! Ezentúl rendszeres olvasótok leszek. Tetszik az újság és a csapat is. Azt szeretném kérdezni tőled, hogy mikor jelenik meg az FF11 PS2-re? Lesz-e, vagy van-e rajta magyar szinkron? Zoli, Tiszafüredről

**(FFXI Online japánban már hozzáférhető, amerikai és európai megjelenési dátumot pontosan még nem tudunk. Szinte biztos, hogy nem lesz sem magyar felirat, sem szinkron benne. Martin)**

Übercsákány Konzol Team! Először is: szeretném leszögezni, hogy az újság nagyon király! A dolog, ami viszont elég bosszantó, az Csipi mostani kijelentése: Csipikém, miért kell lenézni mindenkit, aki 17 éven aluli? Miért hiszed azt, hogy mindenki, aki mondjuk 13-15 éves, az is Bombermanekkel és Tarzannal játszik? Én 14 éves vagyok, és mégsem ezekkel játszom, hanem a Final Fantasy-val.

**(Csipi elég érdekes fazon: mindet és mindenkit lenéz, még engem is lefikáz, de arra legalább gondosan ügyel, hogy ezt legalább a hátam mögött tegye – tisztában van vele, hogy jó vége nem lenne a malőrnek. Ettől függetlenül meg vagyok elégedve a munkájával, és a koromból adódó bölcsességem azt diktálja, hogy ne haragudjak rá, hiszen az ő fura hozzáállása a zsenge korából adódó tudatlanságából fakad. Martin)**

A másik: miért adtok olyan kezébe egy típusú játékot, aki nem ért hozzá? Gondolok itt aDaM Skateboard cikkére és a Knockout Kings PS2-es verziójára. A skate cikkből nem derült ki semmi, csak az, hogy adam nem ért hozzá, a másikban meg az a játékmenüpont és adam litániákat zengett arról, hogy halvány lila segédfogalma sincs arról, hogy mi lehet az. Köszönöm, hogy elolvastátok levelem, nah dolgozzatok keményen, tartsátok a lap színvonalát! DarkVenom

**(Tudod minden hónapban azért nem lehet 100%-osan elosztani a cikkeket. Egy 5 híres sportjáték/hó helyzetben elég kemény megoldás lenne mindet**

**egy "hozzáértőnek" adni, ráadásul nekünk akkoriban az aDaM volt a sportjátékos jokerünk. Egy tanulsága azért volt a mesének – már nem ő az! ;) Martin)**

Mélyen tisztelt 576 Konzol. Az alábbi információt akarom megosztani önökkel és Böjtös Gábor nevű munkatársukkal. A Salt Lake Cityben rendezett 19.-dik téli olimpia egyik versenyszámának végeredménye: Síakrobatika, férfi mogul; olimpiai bajnok: 1.Janne Laktela/FIN, 2.Travis Mayer/USA, 3.Richard Gay/FRA, 4.Jonny Moseley/USA. Böjtös Gábornak pedig azt üzenem gondolkodjon el azon, hogy egy olimpiai negyedik helyezettet ilyen jelzőkkel megilletni "nem éppen egy előnyös dolog". Előre is köszönöm! Én azt hiszem ennyit megérdemel Jonny Moseley. Üdvözlettel: Farkas Vince, Szeged

**(Persze, hogy megérdemel, többet is, meg is kapta az olimpián! Böjtös meg majd okul a leveledből. Kösz az infót! Martin)**

Csákány, 576 Team, Gandalf! Engem is elvarázsolt a Gyűrűk ura, meg tudom érteni névváltoztatásod. Csak azt nem értem, miért egy halott nevét kellett felvenned? A holtakat hagyjuk békében pihenni. Vagy tudsz valamit a második részből, amit én nem?

**(Ja. Elolvastam a könyvet már vagy hatszor... Martin)**

Az előző "hónap levele" nagyon jó volt, teljes mértékben egyetértek a levél írójával. Ahogy haladunk az időben, az alkotók kezdenek kifogyni az ötletekből, s ma már ott járunk, hogy néhány apróságon kívül semmi eredetiség nincs a mai gamékban. A játékokat a grafikájukkal adják el, nem a játékban rejlő izgalmakkal, mélységgel (persze lehet, hogy van néhány kivétel). Itt van aztán a GT3. Nagyon hosszú az élettartama, de az már más kérdés, hogy ezt hogyan érték el a készítők. Pl.: Tokyo, Roma, endurance verseny. A felénél már majd megőrültem, és még akkor is vissza volt egy óra. Ekkor döntöttem el, hogy hagyom az egészet a francba, de milyen dolog nem végigvinni egy játékot? Így aztán megcsináltam, de a varázsa már a játék harmadánál elszállt. Onnantól monoton körözgetés volt az egész. (Tényleg így áll a mai konzolvilág, vagy csak én vagyok ilyen pesszimista?) Rakj be a Csevibe! Bár úgyis a kukában fogom végezni. Na gyí! (Ja, bocs Csipi, ez a te dumád.) Murányi Tamás, Székesfehérvár

**(Na, na, nem kell olyan pesszimistának lenni, csak bekerültél, mert okos gondolataid vannak. Valóban így áll a konzolvilág! Valóban kevés a jó game, főleg, ha te nem most estél bele a konzoljátékok világába, hanem sok évvel ezelőtt. El kell ezt fogadni, én is elfogadtam, elhiheted, nálam több szeméttel talán csak egy másik főszerkesztő találkozik – leszámítva persze azokat a májer gurukat, akiknek mind a három csúcskonzol megvan, plusz egy zsíros PC, és még a warez hozzáférésük is egynapos átfutással működik, meg a kis f****m. :) Martin)**

Sziasztok mindenki!! Tudjátok nagyon sok dolog van, amit meg kell beszélnünk. Mostanában hál'istennek egyre kevésbé ugyan, de még mindig dúl a viszály Bill bácsi talpnyalói, a Nintendo-ill. Ps2-sök között. És kérdem én: minek ez az egész?

**(Nézd csak meg a bevezetőt! ;) Martin)**

Valamelyik régebbi konzolban olvastam: "nem rohangálunk baseball-ütővel az utcán, lesve a riválís konzlosokat" vagy valami ilyesmi. Szegény Martint...ööö...mit Martin, Gandalf, szóval tessék őt békén hagyni az ilyen kérdésekkel: "Hé Martin, melyik a jobb, a Nintendo vagy a Sony?", "Meg lenyomja az Xbox a GC-t??" Gyerekek, honnan a halálból tudhatná?? ő is ember, lehet, hogy varázslónak adja ki magát, de annyira tud varázsolni mint én – és én még egy gyufát se merek tűzvédő-öltözet nélkül meggyújtani. Szóval nagyjából ennyi, csak így tovább, nagyon király az újság, nem kell CD, se poszter, hacsak nem FF-es ;) Yunababa

**(Hahaha, szegény halandó! Még hogy én nem tudok varázsolni? Akkor hová tűnt leveled többi része? ;) Martin)**

Hi 576 Konzol Team! Nagyon király az újság. Csak 1 kérdésem lenne: sokat gondolkoztam, hogy miért van az, ha egy játékra minden téren "kiválót" adtok, akkor miért kap kevesebb mint 10 pontot? Dan, Kistelek

**(A kérdés jó! Az értékelő egy kényes téma, nem is mindig sikerül a tesztelőknek teljesen megbízhatóan kitölteni. Mint főszerkesztő gyakran belejavítok, mert előfordul, hogy a teszt szövegében a T. újságíró gyenge animációról, pixelekről és csúnya objektumokról beszél, a végén meg "jót" látok az értékelésben. Néha ez javítható, néha viszont nem tehetem meg – még ha nagyon szeretném sem, pedig én úgy látom, hogy a progi valamelyik jellemzőjének vizsgálásakor jócskán "elszállt" a tesztelő –, mert értelmetlenné válna a leírt szöveg. Meglátásom szerint főleg a "szavatosság" kérdésében szoktak vakvágányra menni a fiúk – és mentem már jómagam is. Visszatérve kérdésedre: mivel mi a – szerintünk – praktikusabb pontozásos, és nem a százalékos értékelést használjuk, előfordul, hogy egy (adott időszakban!) tökéletes és majdnem tökéletes játék is ugyanazt a pontszámot kapja. Az is megesik, hogy egy játék valamelyik jellemzője nem csúcs, de mégis magasabb pontszámot kap – ez egyszerűen azért van, mert az a game tökéletesen betölti a neki szánt helyet a konzoljátékok palettáján, grafikájától vagy esetleg zenéjétől függetlenül. Végül miért ne tudnánk elképzelni egy jó zenéjű, jól játszató, hosszú és hangulatos játékot, amelynek technikailag csúcs a grafikája, de mondjuk kategóriájában van nála jobb – és AZ a 10 pontos program, nem EZ! Martin)**

Hi Martin, és 576 Team! Ez az első levelem, mert eddig nem nagyon volt lényeges kérdésem. Az újságot nem dicsérem, úgy is tudjátok, hogy király az újság, és ti is.

**(Épp most dicsérted. Kösz! Martin)**

Az egyik ok amiért írtam, hogy kifejtsem a véleményem: az Xbox szerintem nem konzol. Csak egy miniatürizált PC. És, ha játszunk vele, nincs meg az a "konzol érzés", mint mondjuk a PSX/PS2/Dreamcastnál. Inkább olyan "Pc-s érzése" van a játékosnak.

**(Na most fejezzük be a témát! Amit mondasz marhaság. Én az elmúlt 2 hétben véresen keményen küzdöttem az X-es Turokkal, az ötödik fejezetnél sikerült letörölni a mentett állásomat, ennek ellenére újrakezdtem, és hidd el – VÉGIG hamisíthatatlan "konzolos érzésem volt". Martin)**

Még valamit szerettem volna megkérdezni: már tavaly ott volt egy hozzátok alig hasonlítható újságnál egy Vári Zoli nevű tesztelő. Ez a tesztelő egyenlő a nálatok dolgozott Vári Zolival? Jancsó Máté (alias Vegoku), Budapest

**(Furcsa lenne, ha két Vári Zoltán is lenne ebben a szakmában... ;) Martin)**

Tisztelt prof.dr. Martin avagy Szürke Gandalf! Na, ilyen megszólítást se kaptál még (pedig megérdemled)! Én egy szolnoki Ps1-es fiú vagyok. Rettentő kevés játékom van mondjuk, de én nem olyan típus vagyok, aki 5 percenként cserélgeti a CD-ket. Különben 2001 májusában találkoztam az 576 Konzol logóval, azóta is veszem. A Csevegővel szeretnék foglalkozni. Elegem van abból a sok marhából aki a Csevegőbe kerül. Általában minden levél végén ott virít ez a mondat: "Rakj be lécci a Csevibe". Azt hiszik ezek a marhák, hogy ezzel villoghatnak a haverok előtt. Csak Gy Z normális. James Bomb

**(Hmmmm. Akik a konzoljátékok világában mozognak, azoknak vagy fogalom az 576 Konzol neve, vagy egyszerűen csak kedvelik, az is előfordul, hogy köpködnek rá, de mégis olvassák – a lényeg, hogy ismerik! Nem lehet olyan rossz érzés ennek a magazinnak a levelezési rovatában egy kis nyilvánosságot kapni! Te is kaptál – azért nem olyan rossz, ugye? :) Martin)**

Mindenekelőtt kérlek engedd meg, hogy bemutatkozásommal zavarjalak. Szabó Zolinak hívnak és Izraelben élek. Nagy hódolója vagyok szépen szerkesztett és nagyszerű újságodnak. Amelyet legelőször tavaly nyáron volt szerencsém megvenni. Attól a perctől kezdve előfizetőként vagyok felkarcolva nálatok a papír halmazok alatt. Én 14 évesnek, magyar és kanadai állampolgárnak tudhatom magam. 4 éve élek itt a Közel-keleten. Fatert áthelyezték ide a hidegből amit cseppet sem bánunk. Ugyanaz a munka maradt, szállodai éttermet vezet. De én egy év múlva úgy húzom el innen a belem, hogy csak na. A rosszseb akar 3 évet a katonaságnál rohadni. Még szeretném egy két évig nyomkodni a kontrollereimet csendben, békében, és az anyanyelvem hallgatva. Röviden: otthon. Hazatérésem után itteni tanulmányaimat szeretném folytatni. Csak azt nem tudom, hogy hol. Éppen ezért írok most neked mert a segítségedet kérném! Mivel te újságíró (főszerkesztő) vagy biztos ezzel kapcsolatban végeztél iskolát. És nem hiszem, hogy külföldön. Bár megeshet. Mivel nem sok esélyét látom, hogy majd egy jó év múlva egyetlen újság, vagy TV is foglalkozna is velem. Ha tudsz segíts légyszi!

**(Zoli, leveled ugyan nem friss, de a helyzet – a te szempontodból! – azóta itt Magyarországon az előnyére változott. Annyi a nyomtatott+online újság a piacon, mint eső után a gomba. Minden félkegyelmű/bukott ember/dilettánst újságot alapít, szaporodnak, mint a nyulak, szétválnak, összemennek, 15 használható (lehet, hogy sokat mondtam?) tesztelő vándorol a magazinok között ide-oda, de akinek gépe van, azt már biztosan felveszik valahova (ugye Csipi ;). Ha tehetségesnek érzed magad, szinte 100%-ra veszem, hogy el tudsz majd helyezkedni. Én is szívesen elolvasom egy próbatesztedet majd! Martin)**

Tisztelt 576 konzol team! Smitya vagyok Siófokról, és főleg azért írok, hogy leírjam mennyire jó az újság, de gondolom ezt ti is tudjátok! A Reiker iszonyúan jól csinálja a Hírek című rovatot, változatos szójárással, és az itt-ott beszúrt japán s egyéb nyelvi bölcsességek fenomenálisak.

**(Remélem azért Liquid koma hírei is bejönnek?! Martin)**

A Retro rovat nagyon jó ötlet volt, főleg azért, mert így több embert tudnak inspirálni a régebbi játékokra, amik tényleg nagyon hangulatosak, és jók még most is! a Veres Miki, és a Böjtös Gabi nagyon jól írják, és élik bele magukat ezekbe a régi játékokba, amit nem is csodálok! Amúgy a csapatban mindenki fantasztikusan dolgozik, Csipinek ami a szívemen, az a számon stílusa, GvM-nek a briliáns tesztjei, írásai – talán ő olvassa ezt a levelet?

**(Olvassa hát! ;) Martin)**

Most már zárom soraim, a levél eléggé nyálcsorgató lett, de mit csináljak ha egyszer ez a véleményem a csapatról! További jó munkát, és sok jó játékot kívánok nektek! Jó játékokat az olvasóknak is! Utóiratként talán annyit, a márciusi számban igaza volt a Reikernek az Xbox bemutatóban, hogy nem az előítéleteknek kellene hinni, hanem annak amit a gép mutatni tud!

**(Ezt ugatjuk már mióta! De tudod mi a helyzet – emberek úgy törnek pálcát valami felett, hogy nem is látták közelről, működés közben. Martin)**

Csá Martin. A márciusi konzolban volt egy levél amit egy 12 éves Ádám nevű kissrác irt és azt írta, hogy alias CARMAX. Na most ezzel az a gond hogy én már akkor ezt a nevet használtam mikor ő írni tanult. Így lécci tudassátok vele ezt valahogy, hogy ezentúl hanyagolja ezt a nicket mer zavaró. Üdv, Csizi az eredeti Carmax

**(Ádám, sajnos a Carmax név – amint látod – már foglalt! :D Martin)**

Csá 576 team. Az a baj hogy a Tony Hawk's Pro Skater 3 PS2-es verziójának a grafikájára csak jót adtam volna. Mert a 4-es vagy mit tom' én hanyas pályán (ott ahol a fagyis autó van) beestem a bokorba és olyan pixeles volt hogy azt hittem PS-el játszom. De nem csak a bokrok hanem a fák is olyan csunyák. Ezt ti észrevettétek?

**(Úgy látszik az a fránya tesztelő nem vette észre, fene a vak fajtáját! Martin)**

Van még 1-2 kérdésem: volt már olyan hogy halálra játszottatok egy gépet?

**(Nem, de halálra gyaláztunk már CD és DVD lemezeket, kontrollereket, apróbb kiegészítőket. Gépet még nem ;) Martin)**

Szoktátok nézni a Szex-csatornát? Peti Csongrád

**(Naná! Csak azt nézzük! :) Martin)**

Hi all! A kezdetektől fogva olvasom a Konzolt és soha nem is volt vele baj. Habár vannak dolgok, amik idegesítenek, de látva a közvélemény-kutatást a többség nem úgy gondolkodik mint én és természetes, hogy a többség kéréseit teljesítitek.

**(Uram, bravó, ön fejlődőképes! :) Martin)**

Azért most már csak elmondom mik ezek a problémák, amik nemi aktusba kerülnek a csőrömmel.

**(Visszavonom! :) Martin)**

Szal... Végigjátszások és kódok! Főleg azt utálom, amikor a cikkben kezditek leírni a végigjátszást elvéve a helyet a fontosabb információktól! Meg különben is egy játékot játsszon végig mindenki a saját tudása szerint, mer úgy az igazi élvezet. Mi értelme van annak, ha előre tudod, hogy ha kifordulsz a sarkon eléd ugrik egy monster és majd jól megijeszt, vagy pl. a gondolkodtató részeknél elolvasod a leírást majd végrehajtod és te tulajdonképpen nem is gondolkodtál rajta, tehát akkor most voltaképpen ki is játszik?

**(Várj, segítek! A színes oldalakon nem hiszem, hogy a "fontos információk" elől vesszük el a helyet, ugyanis én, mint főszerkesztő minden esetben szigorúan megbeszélem a tesztelővel, hogy miből álljon össze maga a teszt és miből az esetleges melléklet. Hova, miből, mennyi kerüljön. Azt gondolom, az évek során ragadt rám annyi tapasztalat, hogy megállapítsam: mennyi karakter kell ahhoz, hogy egy játékot megfelelően bemutathassunk (1/2, 1 vagy akár 2 oldal). Az újságot nem csak hard-core gémerek, hanem hétvégi- és hobbijátékosok is olvassák, ők vannak többségben. Ezek az emberek nem minden esetben tudnak angolul, így előfordul, hogy elakadnak 1-1 játékban. Ha megfeszülnek sem tudnak továbbjutni, mert mondjuk még nem elég profik. Ez egy kényelmetlen érzés, ilyenkor NAGYON jól jönnek a kódok és segítségek, amiket nem feltétlenül kell ELŐRE elolvasni, csak a megakadás UTÁN. Ha viszont egy progit VÉGLEG le kell dobnod, mert egyszerűen NEM VAGY KÉPES megoldani az adott szitut még gondolkodás után sem, az nagyon kellemetlen. Ezen kívánunk mi segíteni. Martin)**

Szerintem végigjátszás segítségével lenyomni egy játékot olyan, mint ha...öööö.... Martin ide majd találj ki valami jó hasonlatot mer nekem nem jut eszembe.

**(Pont olyan, mint vízijártassággal rendelkező, úszni tudó, kifáradt embernek mentőcsónakba szállni a háborgó tengeren, miután elsüllyedt a hajó... Megfelel? Martin)**

Egyébként elítélem a különböző konzoltulajdonosok szitkozódásait, esetleg a konzol vs. PC összecsapásokat. Vegyem mindenki azt, amit jónak lát és játsszon azzal. Ne szidja más gépét, mert neki nem az van és kövesse továbbra is józanul a játékpiacot ne csak a saját gépét istenítse, mert bizony később megváltozhat a nézete és előfordulhat, hogy szerencsésen tud gépet váltani esetleg másikat venni, de ha csak a saját gépével foglalkozik sok mindenről lemaradhat.

**(Nem vagy te buta gyerek, látod, okosakat is tudsz mondani! Martin)**

Ja és Martin vagy inkább Gandalf, most már bevallhatnád mér tudsz ilyen király újságot összedobni. Én tudom a titkot és fel is tárom. A harmadik tünde gyűrű segítségével, amit Círdan a hajóács adott neked, mikor megérkeztél Középföldére. Az egyik ugye Galadrielnél van, a másik Elrondnál, de a harmadik holléte eddig homályba merült. Most már mindenki tudja, hogy nálad van és azt használod a Konzol készítésénél. De vigyázz! mert az Egy gyűrű már a Nagy Úr kezében van (Nagy úr=Pénz), ezért óvatosan használd a tünde gyűrűt és ne hagyd befolyásolni magad. Hát ennyi... Turda Viktor, Bicske

**(Bravó, megfejtetted a titkomat. Egy elf barátom már vadászik rád, a vesszőjére a te neved van vésve! ;) Martin)**

**Végezetül egy köszönet: KÖSZÖNET nektek, akik minden hónapban, vagy esetlegesen megveszitek az 576 Konzolt. Kedvenc újságotok minden eddigi csúcsot megdöntő eladásokat produkált az utóbbi hónapokban, ezért novembertől – ha az égiek is úgy akarják – meglepetéssel szolgálhatunk!**

***Martin***

anime

## HONNEAMISE NO TSUBASA / WINGS OF HONNEAMISE (1987)

Színes, japáni rajzfilm, játékidő: 121 perc
A forgatókönyvet írta és a filmet rendezte: Hiroyuki Yamaga
Produkció: Bandai Visual / Gainax

**Történet:** Az Amemuga bolygón járunk, az Onneamano Jikhean Mihnadan Királyságban (aki visszamondja, annak fizetek egy sört :). Hősünk, Shirotsug Lhadatt (Shiro) a Királyi Űrerő katonája – egy olyan szervezeté, melynek puszta említése is mosolyt csal az amemugaiak arcára. A Királyi Űrerő ugyanis csaknem fiktív dolog: a planéta civilizációi egyelőre nem tudtak kilépni a világűrbe. Az embert kozmoszba repítő kísérletek azonban gőzerővel folynak, Shiro pedig – barátai hatalmas megrökönyödésére – úgy dönt, vállalkozik rá, hogy ő legyen a Amemuga első asztronautája. Egy szokásos, áthepajozott éjszaka után azonban Shiro megismeri Riquniit – a fiatal nő egy utca sarkán áll és egy ősi vallást hirdet. A magányos, üres Lhadatt elvesz egy röplapot a furcsa lánytól, és ezzel kezdetét veszi belső ébredése…




**Megvalósítás:** A legendás alkotók ill. maga a Gainax (az Evangelion stúdiója ezzel a filmmel robbantotta be magát a köztudatba) bemutatásától most szellemi fáradtság apropóján (hajnali három van, a lapzárta napja utáni nap) eltekintünk – a Honneamise MINDEN tekintetben remekmű. Világa legalább olyan részletgazdag, mint szereplői – megkockáztatjuk: ilyen alaposan kidolgozott univerzumot csak a legendás sci-fi szériák (Star Wars, Star Trek) bírnak felvonultatni. Afrikai, polinéz, közép amerikai, kínai és japáni esztétika és építészet keveredik itt valami őrületes, hatvanas évekbeli szovjet-orosz technológiával és az ötvenes évek amerikai "számítástechnikájával" keveredve. LENYŰGÖZŐ; ez a mozi vizuálisan is érzékeny :). Formához zene: Ryuichi Sakamoto. Színész (Merry Christmas, Mr. Lawrence; The Last Emperor) és komponista (The Last Emperor, Little Buddha, Gohatto), jpop sztár és zenei úttörő. Van is itt minden: afro-amerikai jazz, hip-hop, funk, digitálisan mintavételezett etnó. Gyönyörűen összerakva.

**DVD:** A szerző elkövette azt a hibát, hogy annak idején türelmetlenül előrendelte az amerikai lemezt – a Honneamise R1 kiadása minden idők talán leghanyagabb, legrosszabb Manga Entertainment transzfere. A képminőség olyan szinten botrányos, hogy a lemez a mai napig szerepel az Internet "100 legrosszabban kivitelezett DVD" listáján. A felvitel életlen és élettelen, szellemképpel kísértett közepes VHS standardot hoz – az egyébként impresszív, 16:9-re optimalizált szélesvásznon az események kontúrjai összemosott, szürke kódtömegként tolakodnak elő mozíélmény helyett. Az extrák közül egyértelműen kitűnik a Gainax négy perces, egykoron költségvetés-könyörgő promóciós rövidfilmje, és a gazdag, hallgatásmentes audiokommentár. A japáni lemez képminősége ellenben csodálatos, de az árkülönbség sokakat elriaszthat – kár érte. A korong képe tiszta, remegésmentes; igaz, itt az angol hang egyszerű Dolby Surround (ez a megfigyelés fordítva is igaz). Összességében a japáni lemezt ajánlanánk, kétségbeejtő árcédulája ellenére.

**Lényeg:** A "Honneamise szárnyai" művészfilm, a szó minden értelmében – a múlt hónapban bemutatott Perfect Blue-hoz hasonlóan MESSZE túlmutat a japanimáció határain, ugyanakkor inkorporálja annak minden jó tulajdonságát és báját. Komoly, elgondolkodtató történet – a "Grave of the Fireflies" ill. a "Szomszédom, Totoro" mellett minden idők egyik legjobb rajzfilmje, sőt – minden idők egyik legjobb filmje. Egy lelki metamorfózist, egy ember egyéniségének átváltozását szemlélhetjük némán; Shiro több lesz, jobb lesz a mozi végére, ugyanakkor elveszít valamit önmagából – valamit, amit sokan sajnálatos módon talán soha nem fogunk. Riqunii Lhadatt gyóntatója, spirituális vezetője, szerelme (?) és nem utolsósorban mestere – a fiatalemberben történő változás katalizátora. Lhadatt valósággal "kimosódik" a film végére – a csillagok már egy tiszta, ártatlanságát elveszített, ugyanakkor hitét megőrzött férfi szemeiben tükröződnek vissza a klimaxban. Gyönyörű mozi, műfaj elleni vétek mellőzése.

**Hozzáférhető DVD kiadások:**

ROYAL SPACE FORCE - THE WINGS OF HONNEAMISE (R2 NTSC, 1999, kb. $85)
Hang: japáni (Dolby Surround, Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Surround)
Feliratok: japáni
Extrák: kihagyott jelenetek, audio kommentár feliratokkal, mozi-előzetesek, Gainax promo, képgaléria

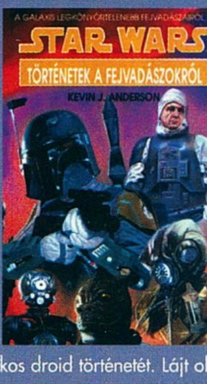
ROYAL SPACE FORCE - THE WINGS OF HONNEAMISE (R1 NTSC, 2000, kb. $15)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: kihagyott jelenetek, audio kommentár feliratokkal, mozi-előzetesek, Gainax promo, képgaléria

irodalom

## KEVIN J. ANDERSON: STAR WARS - TÖRTÉNETEK A FEJVADÁSZOKRÓL

Békési József fordítása, AQUILA Könyvkiadó, 1999

"Irodalom" címszó alatt említeni a Fejvadászok Történeteit hasonló szentségtörés, mint zenének nevezni a MAHASZ Top 10 bármelyik, találomra kiválasztott helyezettjét. Egyszerű ponyva ez, kiadó által megrendelt karakterszámmal / terjedelemmel, gondosan körbetelefonálgatott szerzőkkel. Hogyaszongya: "A forrongó, háborúktól szabdalt galaxisban szabadon garázdálkodnak az orgyilkosok, kalózok, csempészek és a legkülönfélébb gonosztevők. Csak a hivatásos fejvadászoktól tartanak az erkölcsre fittyet hányó kalandozóktól, akik felhajtják az univerzum söpredékét… ha van, aki megfizeti. Mikor Darth Vader lesújtani készül a Lázadás szívére, s Han Solót és a Millennium Falcont veszi célba, magához rendeli a hat legsikeresebb – és legrettegettebb – fejvadászt, köztük a könyörtelen Boba Fett-tel." Pontosan ennyit, egy csipetnyivel sem többet kínál a Dűne ponyváiról és Hidden Empire sorozatáról elhíresült Kevin J. Anderson antológiája. Öt szerző, öt történet, hat fejvadász. Anderson IG-88, Dave Wolverton Dengar, Kathy Tiers Bossk, M. Shayne Bell Zuckuss és 4-LOM, Daniel Keys Moran pedig Boba Fett sztoriját dolgozza meg. A fordítás jó; a kiadó még arra is ügyelt, hogy megtartsa az eredeti borító illusztrációját (bár a magyar kiadásból az egyes fejezetek bevezető tusrajzai hiányoznak). Maga a válogatás sajnos öreg: Boba Fett története már nem passzol a II. Epizód revelációt követően a történetbe, s IG-88 is visszatér más novellákban, függetlenül attól, hogy itt látszólag elvarrják az orgyilkos droid történetét. Lájt olvasmány, minden tekintetben.




Hogy mégis mit keres egy olcsó, a tömegközlekedés monotonitását megtörni vágyó SW pulp fikció nemes rovatunkban, arra egyszerű a válasz: a szerkesztő elkövette azt a hibát, hogy ebben a hónapban ezt a könyvet vette a kezébe (meg egy Hesse regényt, de az túlsúlyos lett volna ide). Figyelmeztetés: elkerülni, csalódás.

zene

## SIGUE SIGUE SPUTNIK

http://www.sputnikworld.com

Az egykori Generation X oszlopos tagja, Tony James alapította Sigue Sigue Sputnik mögötti koncepció egyszerű: a banda posztmodern, ironikus hangvételt és hangzást ad el a médiának, szorgosan ütős szlogenekbe és exkluzív interjúkba bugyolálva a tehetség hiányát. A legenda szerint James még csak nem is tervezte együttesnek a csoportosulást – Martin Degville, Neal X, Chris Cavanagh és Ray Mayhew éppen azért kerültek a csapatba, mert SEMMIFÉLE zenei alapokkal nem rendelkeztek. A nyolcvanas évek közepén egy gyors, minél nagyobb publicitást megcélzó kampány után a Sputnik kiadta első kislemezét, "Love Missile F1–11" címmel, az EMI gondozásában – sokkhullám: a korong a brit slágerlista harmadik helyére szökken (hangzásában egyébként a szerző erős Billy Idol ráhatást bírt felfedezni; ami már csak azért is érdekes, mert James (Tj) és a tragikusan fiatalon elhunyt Billy korábban együtt muzsikáltak a Generation X-ben). A csapat megfogalmazza önmagát: "Újhullámos zenét játszunk". Anyagi bukás anyagi bukást követ, a Sputnik zenéje süket fülekre talál (pedig a "Dress for Excess" borítóján már öblös betűk hirdetik: "Ezúttal ez már ZENE!"), majd a srácok nem sokkal második album megjelenése után feloszlanak (1990); Tj egy évre rá rövid időre a Sisters of Mercy formációban tűnik fel. 1995-ben vásárol egy Apple Mac-et, és felfedezi az internetet – nem sokkal később újraalakulnak, mert az ugye divatos, jó dolog. Néhány szám sokat mondó címe a mechákkal, kanjival és popdesign-nal leöntött, bulvársajtó-riogató, transzvesztita hangulatú lemezekről: "Frankenstein Cha Cha Cha", "Hack Attack", "Albinoni Vs Star Wars", "Aliens", "Atari Baby". Gyökerek: T. Rex, Frankie Goes to Hollywood, David Bowie. Követők: Atari Teenage Riot. A honlapon: "Az elektronikus Rock 'n' Roll ISTENEI", meg "…a történelem majd igazol minket!". Mókás.




Ezek után az sem meglepő, hogy a Sigue Sigue Sputnik a Backyard Babies bemutatóhoz hasonlóan Martin kérésére került Kultúra rovatba – közülünk egyedül ő bír efféle dolgokat tartósan fogyasztani :).




**Diszkográfia:**
1986 Flaunt It
1988 Dress for Excess
2001 Piratespace
2001 Blak Elvis
2001 Blak Elvis vs. The Kings of Electronic Rock

Internet

## JOSEPH WU'S ORiGAMI PAGE

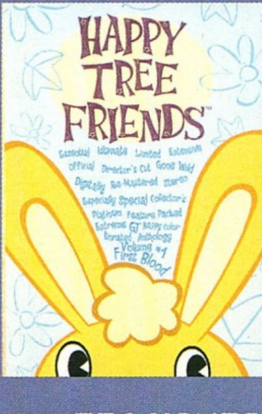
www.origami.vancouver.bc.ca
HAPPY TREE FRIENDS
review.mondominishows.com/happytree.html

Wu Mester csak hajtogatja a magáét – ezt viszont átkozottul jól csinálja. Akinek kétségei lennének a tiszteletre méltó úr képességei felől, megtekintheti ámulatba ejtő portfolióját, melyet neves megrendelők számára készített munkák sokasága alkot. Hálószemekkel gazdagon sózott, origami template-ekkel gazdagon fűszerezett honlap ez; megkerülése megbocsáthatatlan bűn mindenkinek, aki szájára veszi a papírhajtogatást.

Azoknak viszont, akik az érdeklődés legcsekélyebb jelét sem mutatják e ősi, patinás művészeti ág (és szimultán remek szórakozás, kézügyességet is fejlesztő móka, fantáziagyúró időtöltés) iránt, még mindig itt van Martin egyik haverjának felfedezése, a Boldog Fa Barátok: véresen komolytalan, a szó legszorosabb értelmében. Ha Kenny South Park-os változatos halálnemei bárkinek brutálisnak tűntek – a Happy Tree Friends Flash animációi kegyetlenebb, abszurdabb és jóval morbidabb fatalitásokkal büntetnek; mindezt infantilis dallamok kíséretében (DVD-n is megrendelhető! ;).

*reiker@eigo.co.jp*





# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



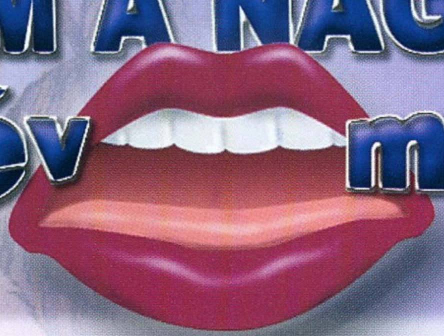




**Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24**
**Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?**

# EZ ÁM A NAGY SZÁM

# 1 év meg 6 szám



**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!**

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!




Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

